ゲームとディープにつきあう情報誌
隔月刊
げーむじん
Game Jin
12月号
DECEMBER
定価580円
どきどきポヤッチオ
近藤敏信未公開イラストが超30点!!
Let's joi
e's
vement.
密着ラジオ収録!
丹下桜&三石琴乃
藤島康介
オリジナルテレカ
PRESENT!
インタビューMALICE MIZER
Mana、ゲームへの愛を語る!!
感涙集中連載
おしえて!
To Heart
30PAGE
SPECIAL
EDITION
Welcome!
TO PUEREKOLLDAM
どきどきポヤッチオ大特集
爆笑問題
『ファミスタ64』
を遊ぶ!
熱中メカニック対談
藤島康介の
スキスキ! ゲームメカ
セガラリーシリーズの巻
あこがれのあの人とツーショット?
桑島法子
好調連載中
やりこみ攻略!
アストロノーカ・ビートマニア
東京魔人学園剣風帖
今すぐアクセス!
http://www.iijnet.or.jp/GAMEJIN/
インターネットでげーむじん!

シミュレーションRPGツクールのエディター

マップの種類は全16種。様々な戦場が作れるぞ！

戦場となるマップは、シチュエーションに合わせてパターンを変化させられる。各パターンに100種類以上あるボードをパズルのように組み合わせてマップを作るのだ。

能力値や職業を組み合わせ、仲間や敵のキャラクターを作りだそう！

登場するキャラクターに、名前や能力値、顔グラフィック、そして、職業などを設定していくのだ。敵も味方も、個性や役割を考えて、バランス良く作ろう。

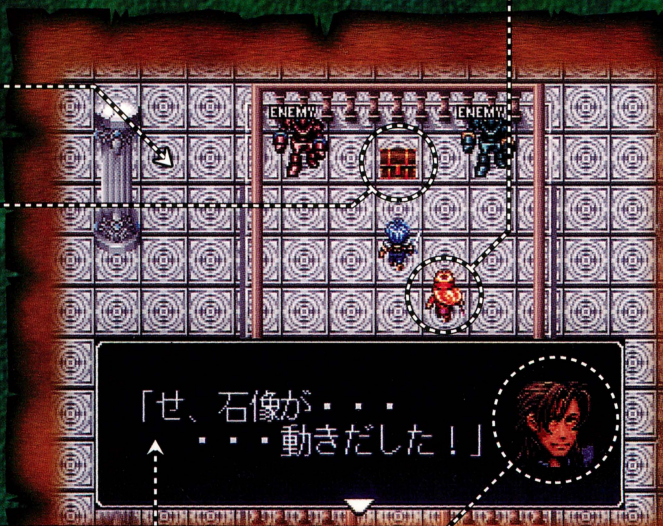
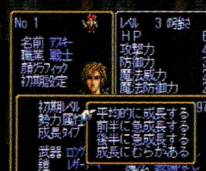
「宝箱」、「看板」、「扉」などマップチップを置いてマップを飾りつけよう！

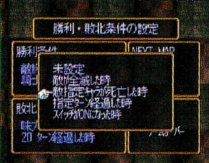
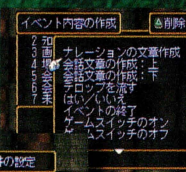
マップチップは全38種類。イベントが起こるところには、「宝箱」や「一本の木」などを置いて、プレイヤーの気を引こう。

ENEMY ENEMY

「せ、石像が・・・
・・・動きだした！」

ウィンドウにキャラクターの顔を出して、会話をさせるのだ！

文字といっしょにキャラクターの顔グラフィックを出すことで、そのキャラクターが話しているようになる。キャラクターの顔グラフィックはあらかじめ135種類用意されてる上、自分で描くことも可能なのだ。

様々なイベントを組み合わせて、ストーリーを表現しよう！

文章表示やスイッチのON/OFF、お金・アイテムの増減などのイベント命令を使って、ストーリーを組み立てるのだ。イベント開始のための条件をつけたり、マップの勝利/敗北の条件をスイッチのON/OFFに対応させることもできる。

第4回 アスキー エンタテインメント ソフトウェア コンテスト開催！

作品募集期間：1999年7月1日〜1999年8月31日（当日消印有効）

ツクールシリーズでめざせ！賞金1000万円!!

作品を応募する際には、まず、第4回 アスキー エンタテインメントソフトウェア コンテストの応募要綱を入手する必要があります。応募要綱を入手するには、1998年8月1日〜1999年8月10日（当日消印有効）の応募要綱請求受付期間内に、下記の宛先のコンテスト事務局宛てに、80円切手を貼り返信先の住所を書いた封筒を同封した封書でご請求ください。返信用の封筒に不備がある場合（切手を貼っていない、返信先の住所が書いていないなど）や、請求受付期間外のご請求については、応募要綱をお送りすることができませんのでご注意ください。応募要綱入手後は、その内容をよくご覧になった上、要綱に書かれた応募方法にしたがってご応募ください。

オフィシャルホームページ公開中
http://www.ascii.co.jp/a-con/index.html

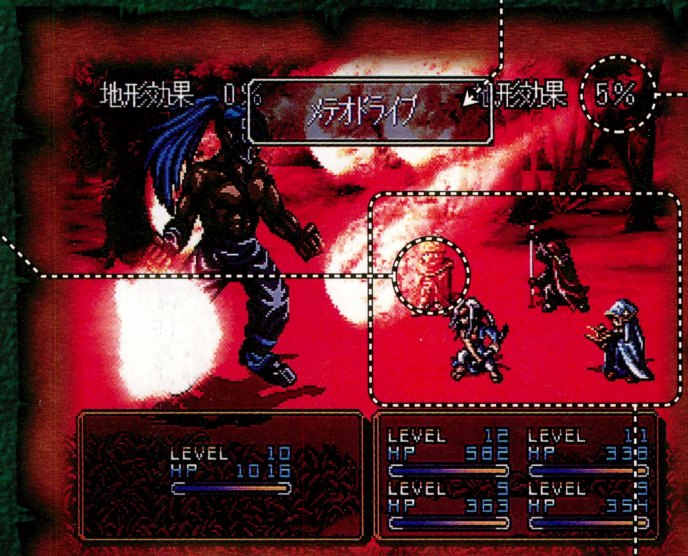
応募要綱の請求先：〒154-0023東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル アスキー エンタテインメント ソフトウェア コンテスト事務局

機能徹底解析!!

キャラクターの成長が楽しくなる充実の職業システム

職業は、キャラクターのマップ上と戦闘中のグラフィック、攻撃や魔法の能力、そして特殊能力を決定する重要な要素を決定する重要な要素だ。クラスチェンジの設定も可能で、分岐タイプを16種類から選択できるうえ、転職条件も設定可能だ。

派手な戦闘エフェクトはアイテムエディターで設定

キャラクターが装備しているアイテムによって、攻撃や魔法の種類が変化、同時に戦闘エフェクトグラフィックも変化させることができる。さまざまな効果に対応したグラフィックが用意されているぞ。

マップによって地形効果が発生するのだ

武器・魔法以外のアイテムもいろいろ

戦闘時に使用する装備アイテム以外にも、ストーリー進行で重要なアイテムや、クラスチェンジ用アイテム、回復アイテムなども当然作成可能。売買価格や使用回数を設定してゲームバランスをとるのだ。

サンプルゲーム「MINSTER」収録

プレイヤーはレジスタンスとなり、魔族と手を組んで、黒幕である宰相を倒し、ミンスター王を救出する、というストーリー。作成の基本的なテクニックを参考にして、オリジナルゲーム作成に役立てよう。

複数のキャラクターでの部隊戦闘も可能だ!

ひとつのユニットに複数のキャラクターを参加させて、部隊を組んでの戦闘も可能。その場合、部隊のリーダーが倒されたらユニットは解散になってしまうのだ。

さらにくわしいことはこれを読め!

「シミュレーションRPGツクール オフィシャルイベントガイドブック」発売中!
ファミ通 責任編集 A5版 価格:980円+税

アスキー エンタテインメントホームページアドレス
http://www.ascii.co.jp/et/

シミュレーションRPG作成ソフト

シミュレーションRPGツクール

プレイステーション版
セガサターン版
好評発売中!!
標準価格:5800円(税抜)

〒151-8024東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー ASCII

W A R P.
Acclaim
プレイステーション用ザ・ベスト
the Best
NTSC J
Dの食卓
COMPLETE GRAPHIC
不朽の名作、プレイステーション・ザ・ベストで再登場。
SLPS 91072～4
Acclaim
PlayStation the Best
PlayStation
Dの食卓
COMPLETE GRAPHICS
Acclaim
PlayStation the Best Series
the Best Series
標準価格
¥2,800
(税抜)
PS-7
☆'95マルチメディアグランプリ・通産大臣賞受賞
☆'95AMDアワード ザ ベストストーリー賞受賞
☆全米ゲームソフト週間売上げ1位記録('95.10月)
☆全世界販売総数100万本('98.8.1現在)
SLPS 91072～4 CD-ROM 3枚組
開発元：株式会社ワープ
販売元：株式会社アクレイムジャパン
©1995・1998 WARP INC.
©1995・1998 ACCLAIM JAPAN LTD.
☆Dの食卓100万本記念キャンペーン実施中!☆
キョダイなDの食卓「Dekai食卓」を抽選でプレゼントします。「PlayStation the Best Dの食卓」に同梱されているアンケートハガキに必要事項を記入して御応募下さい。抽選で毎月100名様にキョダイなDの食卓「Dekai食卓」をプレゼント！
[第1回応募締切]9月末日(必着) ※12月まで毎月抽選／合計400名様にプレゼント [お問い合わせ]株式会社アクレイムジャパン Dの食卓キャンペーン係 03-5467-1511 ふるって御応募下さい！
PlayStation

隔月刊
ゲームとディープにつきあう情報誌

げーむじん Game Jin

12月号 DECEMBER 定価580円

Let's join in new game's movement.

1998.12 VOL.6

■機種の略称
PS プレイステーション
SS セガサターン
DC ドリームキャスト
N64 ニンテンドウ64
GB ゲームボーイ
NP ニンテンドウパワー
AC アーケード

今回はラリードライバーにしようと思ったけど、前にやったから、やめ。チェッカーフラッグを振る娘。しかしセガラリー2のチェッカーフラッグは、ハタハタとよくはためく。すごい。ついでにスーパーモナコGPのチェッカーの人が、宇宙までハネ飛ばされるのを思い出した。
（藤島康介）

藤島康介先生『スキメカ』オリジナルキャラの名前大募集！詳しくは40ページ！

■価格については、特に表記のない場合は、すべて税別のものです。

RPGの新しい形、コミュニケーションライフをまんぷくぷー！

30PAGE SPECIAL EDITION

Welcome! TO PUEREKOLLDAM

どきどきポヤッチオ ようこそ!プエルコルダンへ

我々は普段ゲームをプレイして、そこに生活を感じることはあるのだろうか。バーチャルリアリティ…、インタラクティブ…。たしかに、最近のゲームは臨場感が高まり感情移入がしやすくなった。それでもゲームの登場人物は、死んでも消滅しても心の痛まない、どこかプレイヤーの操り人形達でしかないのではないか。そこに何かが足りないと言うのであれば、ぜひ、『どきどきポヤッチオ』を体験して欲しい。あくまで、ゲームをプレイしているはずなのに、いつの間にか登場人物の喜びに顔がほころび、その悲しみに胸を痛めてしまう。日常生活を送って行くだけなのに、村人たちの息づかいが感じられる。そんな「わくわくどきどきの生活」を与えてくれる。RPGの世界に『コミュニケーション』を持ち込み、ただのコマではない生きている村人を創造した、当誌『のほほんゲーム制作日誌』を連載中の近藤敏信氏の贈る最新作。この物語を通じて、きっと見えてくるものがある。

■イラスト／近藤敏信

これが物語の舞台 プエルコルダンマップと住人たち

オイッス! オイラ近藤敏信。『どきどきポヤッチオ』の生みの親なんだ。今日はみんなにポヤッチオの舞台プエルコルダンを紹介するために、ぼくらの世界代表、スタッフの村神くんと連れだって村を巡ることになったぞ。まずはマップと住人たちを憶えて出発だ！　みんなよろしくな！

近藤敏信(こんどうとしのぶ)
有限会社スタジオ最前線代表取締役。肩書とは裏腹に、気さくなお兄さま。やや自虐的なところがあり、プレイではついつい「女の子に怒られる」選択肢を選んでしまうらしい

村神仁(むらかみじん)
シナリオおよびスクリプト担当。実はチェインの父「ジョニー」の声優さんでもある。本人相当照れていて「流れ星が効いちまったのかなあ」といわれると、ダメージを受ける

どきどきプエルコルダンツアー

PUEREKOLLDAM TOUR HOW DO YOU FEEL TODAY?

スタジオ最前線
近藤敏信と
村神くんと行く！

――プエルコルダン…。それは魔法と機械の文明が溶けあった、魅力的な世界…。
今、その大地を近藤と村神はしっかりとふみしめていた。

大きくなったらセクシーダイナマイツ!!

近：さて…ここが村の中心部、噴水広場だ。この噴水は彫刻家グリンがその昔に制作した由緒正しいものなんだぞ！

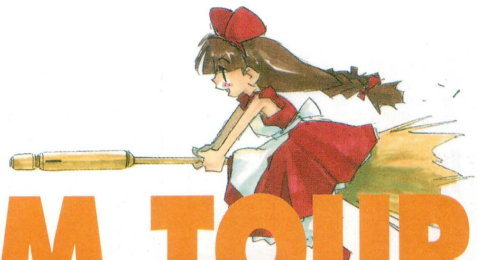
村：へぇえ…緑がいっぱいでいいトコですね。思い出すなぁ…子供の頃を…。

――と、そこに1人の幼女が村唯一の雑貨屋「ホロホロ」から飛び出してきた…名をリリィ。

近：オイッス！　リリィ!!

：あ！コンドーさんです!!　お久しぶりなのです。

村：へーっ、偉いなぁ。ちゃんとアイサツしてるや。

人としてとーぜんのことです。アイサツはコミュ

噴水広場

ニケーションの基本なのです。

近：わっはっは。『ポヤッチオ』では自分からアイサツするコトもできるし、向こうからだってしてくるぞ!!

：ところで、そっちのおじさんは誰ですか？

村：おじさんって…お兄ちゃんって呼んでよ。

：えー、リリィ…自分の心にウソはつけないです。

近：うーん、あいかわらずスパイシーじゃのー。

村：ところで、このかぐわしい匂いは…。

：マリアさんのパンの匂いですぅ。パンの匂いもいいけど、マリアさんもすっごく素敵な香りがするです。

村：マッ…マリアさんのカオリ（ドキドキ）。

――年甲斐もなくウキウキ気分で近藤・村神はマリアねーさんのパン屋「コロッセル」に足を運んだ。ドアを開けると焼きたてのパンの香りが。

村：こんにちはー。

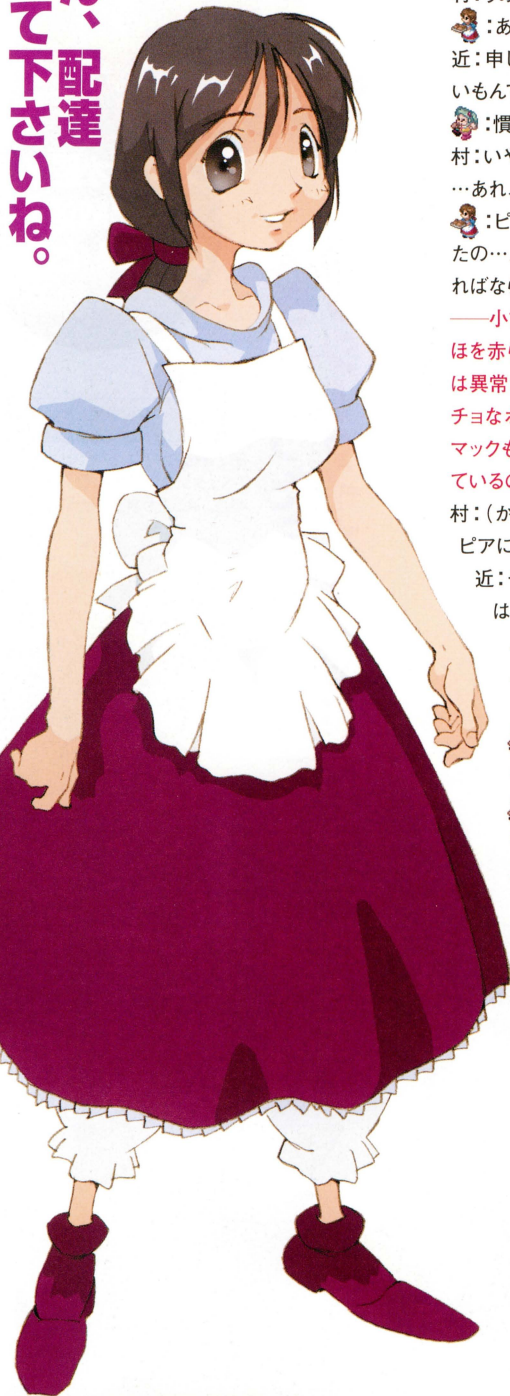
●リリィ

プエルコルダンの歌姫。といえば聞こえはいいが、口が達者な屁理屈ッ子。後出のマリンとコンビを組んだ『ペッタンコシスターズ』のつっこみ担当。はっきり言って相当辛口

雑貨屋ホロホロ

近藤さん、配達がんばって下さいね。

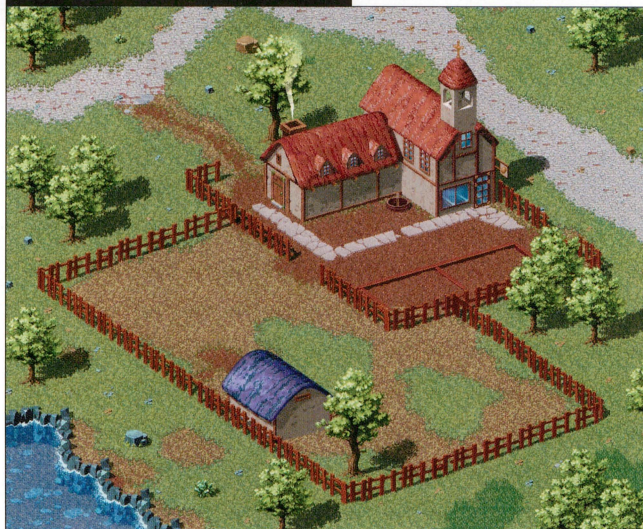
●マリア

村の台所パン屋コロッセルの看板娘。村のすべての若者はおろか、飛行船のクルーにまでファンがいるほどのほがらか美人。そんな彼女も子供の時分はおてんばだった！？

近：ご無沙汰！　ねーさん。今日はボクの知り合いを連れてきたんだ。
：あら!?　近藤さん、お久しぶりです。
村：うめー、このパンうめー。こっちもうめー！
：あの…それ売り物なんですけど…。
近：申し訳ない！　まだ彼はこの世界に慣れてないもんで…。
：慣れの問題じゃないです。モラルの問題です。
村：いやぁ…すんません、それにしてもうまいなぁ。…あれ、どうしたんですマリアさん、そわそわして？
：ピアに頼まれてたお魚のパイの配達を忘れてたの…。パンを作るための材料も買いに行かなければならないし。あん…おバカさん!!
——小首をかしげコツンとするねーさんを見て、ほほを赤らめる村神。しかしマリアねーさんの競争率は異常に高い。この村の若者は、宿屋を営むマッチョなポールも、なまけぐせの抜けない郵便局員マックも、風来坊のフォルカーもみんな思いをよせているのだ。
村：（かわいい…）あっ、僕らに任せて下さいよ！ピアに届ければいいんですね!!
近：それでこそだ!!　困ったねーさんを助けんでは、オトコがすたるってもんだ。マックやフォルカーに負けてられんからな!!
：あら！　いいんですか？　ふふ…ありがとう。じゃあ、お届けお願いしますね。
：ブラジャー!!
村：ブラジャー？　なんだそりゃ？
：帝国の人たちのあいさつなのです。
村：？？？　帝国？
近：謎で読者を引き込んでゲーム買ってもらおうって作戦だな！　えらいぞリリィ!!

極秘情報！カリコリ棒の秘密

チェインとその父ジョニーの機械いじりの友「カリコリ棒」。果たしてどんなパンなのであろうか？

：カリコリとした触感がおいしいパンよ。
近：あのな…ねーさん、それじゃ何もわからんよ。カリコリパンはフランスパンが近いかな。
：カリコリ棒は揚げてるのよ。

——そんなわけで、パンをお届けすることになった。近藤・村神は、さっそくピアの家に行ってみた。だが、そこには誰の姿もなかった。
村：大変ですよ、近藤さん。村外れまできたのに、ピアが自分の家にいません！　バグですよ、バグ！
近：しまった！　今、何時だかわかるかい？
村：え、あっもうお昼か!?　ここでは時間が経つのがものすごく早いんだなぁ。
近：そうか…ピアの奴、大抵昼ごろには、外へ遊びに出ちゃうんだよな。
村：ええっ、どういうことです？　まさか自分の足で歩いていくなんてことは…。
近：そのとおりだよ。『ポヤッチオ』のキャラクター達はホントに生活してるからな。メシ食いに行ったり、遊びに行ったり、かってにそこいら辺をウロついているのだよ。
村：困ったなー、じゃあどこで何してるかわかんないと届けられないじゃないか。
：ぜんぜん大丈夫です。現在好評発売中の攻略本があるですから…ンググ。
近：リリィ!!　ついてきてたのか。アメあげるから、どっか行ってなさい。

ひねくれ者・マック

ホモ？・ポール

テント生活・フォルカー

：わーい、おいしいですぅ。ホッペ落ちるです。さよならですー。
村：どーすんです？　ピアへのお届け？
近：案ずるな!! 村人のコトは村人に聞けばバッチリだ!!
村：そうか！　さっそく誰かに聞いてみよ!!
――近藤と村神が村人を求めてさまよっていると、突然、いかにもな感じの魔法少女がホウキに乗って突っ込んできた。名をルフィー。
：キャーッ、どいてどいてーっ!
村：ぎゃーっ!!
：ててて、またぶつかっちゃったー。ごめんなさい。ホント、ごめんなさーい。
村：いてて、なんだなんだ!?
：あ、近藤さん。
近：やあ、ルフィー。魔法の方はどうだい？
：うん、ルフィーがんばる!!
近：ところでピア見かけなかったかい？
：えっ…ピア？ ルフィーわかんなーい! それじゃ。
――トトトとその場をさるルフィーであったが、クルと振り返った。
：どこかのおじさん、ホントにごめんなさい!
村：おじさん、しかもどこかの。はッ! それよりピアの事、何もわからなかったじゃないですか!!
近：しまった…よく考えてみたら、家族とか仲いい

魔法で空を飛ぶのって、最高の気分なんだよ！

●ルフィー

クィーン・オブ・ヒロイン。しかし、口の悪いピアあたりに言わせると『ポテチン娘』。魔法の収得に傾ける情熱は並々ならぬものがあり、そのひたむきさには心が打たれる

ピアの家

Welcome! TO PUEREKOLLDAM
30PAGE SPECIAL EDITION
どきどきポヤッチオ
ようこそ!プエルコルダンへ

極秘情報! お風呂の謎

「今度父さんが帰ってきたら…一緒にお風呂に入って…」とルフィーは言っているが、プエルコルダンにお風呂らしきものはない。消えた風呂の謎とは!?

近藤:あ、くそ! このネタ禁止!! 色々あるんだよメモリとかメモリとかメモリとか…。

:ふう…あの頃はよかったなぁ。ルフィーのお風呂のぞけてたのに。はッ! な、なんでもないや。それじゃ!

ルフィーね、最近おばあちゃんから料理を教わっているんだ。今度みんなにもごちそうしてあげるね。

友達とかじゃないと聞いても知らないんだった。ルフィーに聞いたのは失敗だったな。

村:なるほど、人間関係もあるってことか。じゃあ他の人に聞いてみましょうよ。あ、ちょうど向こうから誰かきますよ。

――いわゆるメガネっ子な、しかもジョブは発明家な娘…名をチェイン。

近：オイッス！　チェイン!!

：あ、近藤さんだ。ねーねー聞いてよ!!　遂に『絶対食いつくルアー』の原理がわかったんだ！　魚の本能行動の1つにさ。

近：ゴメン！　いそいでるんだ…あとで詳しく聞くから。ピアの居場所を知らないかい？

：セラヴィさんに聞いてみたら？

村：セラヴィさんってのは？

：たぶんピアのおばあちゃんは、家にいると思うんだけどなあ？っておじさん誰？

村：おじさんではなーい！お兄ちゃんって呼んで！ピアの家には行ったけど誰もいなかったんだよ。

近：ふむ、家族に聞くって線はあきらめて、仲いい友達に聞く作戦でいこう。ピアのことならリリィだ。あ、しまったアメ玉くれて追い払ってしまった。

：図書館にでも行ってみたら？イーリア先生もいるし。

近：おお、その手があるか！

——急ぎ図書館へ向かった近藤・村神が見たものは、よっぱらって豪快に居眠りをしているイーリア先生の姿であった。

：くーっ　くーっ。

近：まあ、こんなこともあるさ。

——しかたなく近藤・村神は散歩がてら、この辺りをブラつくことにした。都会の喧騒など関係ない。そう、ココはプエルコルダンなのだ。

極秘情報！もらしの池からもれているものは？？

もらしの池とは？　イチモツの木との関係は？　謎に肉薄してみよう!!

：あれスゴイでしょ！　ガイガーカウンターあてるとガリガリ鳴りっぱなしなんだ!!　村長さんが昔調べたときは…　あ！…それでガリじいさんハゲちゃったのかなー？

近藤：わーッ！もう何もしゃべるな!!

：えーもっと色々調べたから言いたいこと山ほどあったのに…。

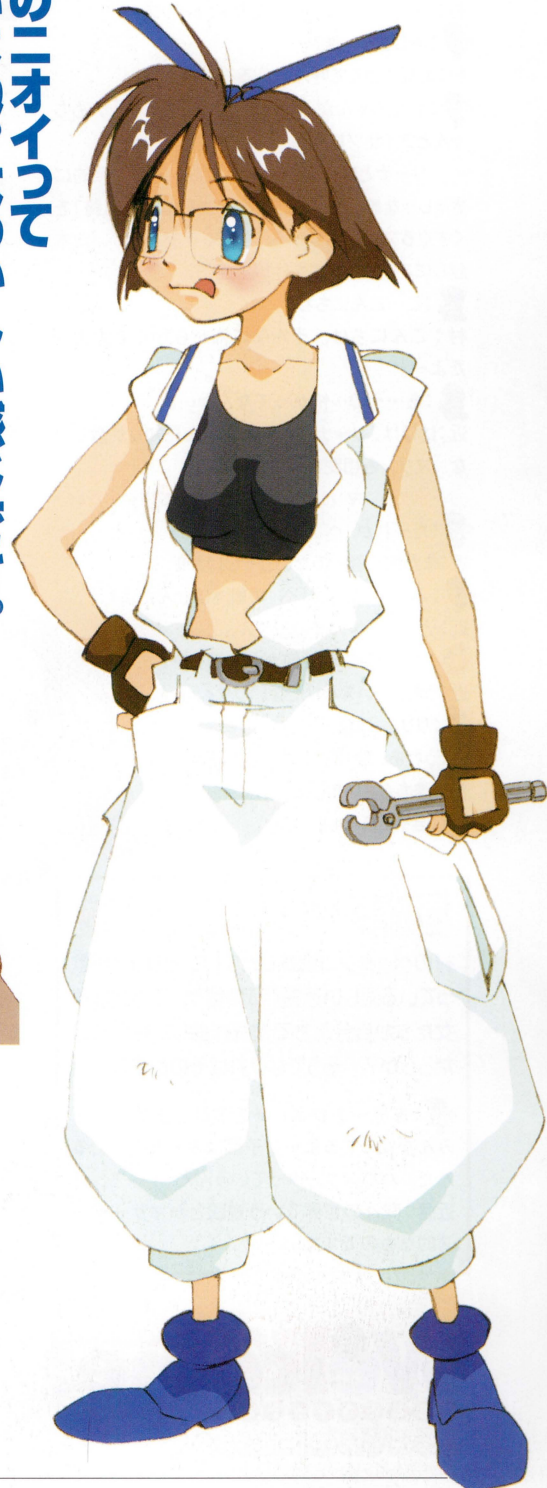
いつも二日酔いってわけじゃないんだからね!!

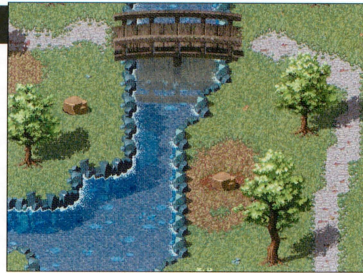
●チェイン

ズバリ発明王！　魔法文化が優勢なプエルコルダンにおいては、科学を駆使する彼女は異端児。理解のない村人とのコミュニケーションに悩む。君がなんとかしてあげるんだ！

図書館

●イーリア

ナイスバディ・ナンバーワン。その容姿は、村のマセガキの間でも話題。同年代のマリアの人気にちょっとジェラシーを感じている。気に掛けてくれている人もいるのにねぇ

チェインの家

釣り堀

村：あ、近藤さん。誰か釣りをしていますよ。

——巨乳全盛の今時にはめずらしく、ペッタンコな胸のその少女の名前はマリン。

近：オイッス!!　マリン!!

：あ、近藤さんだ!!

村：（みごとにペッタンコだなぁ）オイッス!!

：おじさん、誰？

村：お兄ちゃんて呼んで、るろろ。

：お兄ちゃんか…考えとくよ。ほら、リーナもちゃんとアイサツしろよ。

——リーナと呼ばれた少女はマリンとは対照的にきゃしゃな感じで、「僕が守ってあげなきゃ回路」をくすぐるアレな感じ。さっきまで読書をしていた本越しにこっちに視線を注いでいた。

：こ…こんにちわ。

村：こんにちは。そんなに怖がらなくて大丈夫だよー。

：あ…その…怖がってなんか…。

近：ははは、リーナは相変わらず人見知りが激しいな。マリンも相変わらずペッ。

——ボカ!!　マリンのパンチが近藤に炸裂した。

：だーれが、ペッタンコだってぇ!!

近：まだ何も言ってないじゃないか!!

：ふーん、じゃあ「ペ」の続きはなんだよ？

近：そりゃ…ペッ、ペッ、ペッ。

：ペッタンコ以外何があるですか？

近：うわ!!　いきなりだな、リリィ。

：リリィ（怒）。

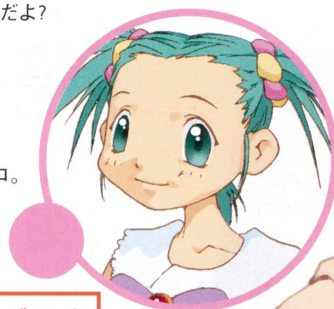
村：うわあ、怒りマンプが1コ、2コ、3コ。

：まちなさい!!　リリィ!!

：きゃあああぁ!!

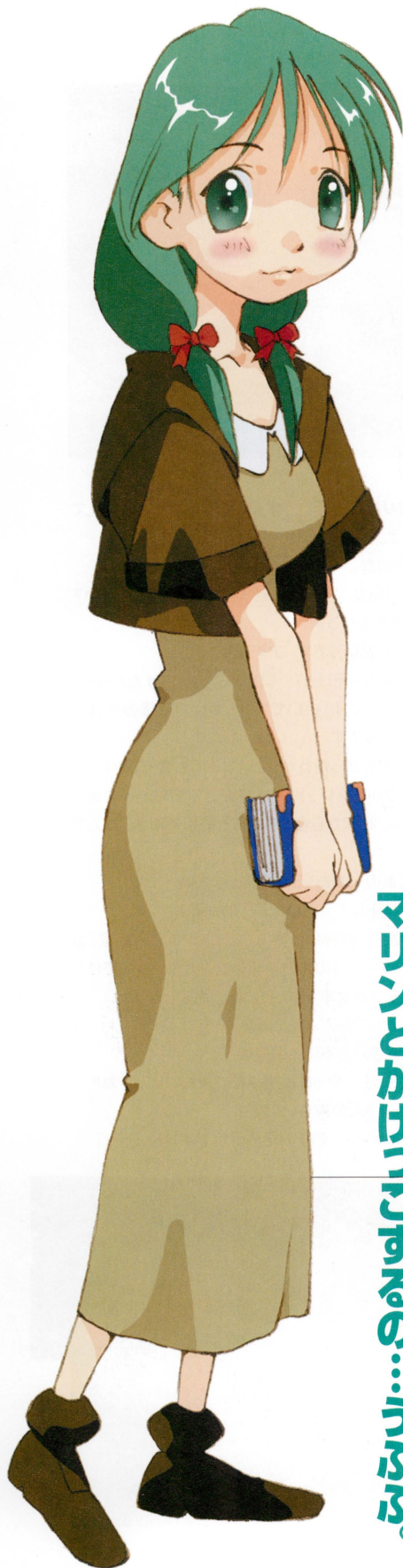
冒険だよ 冒険!! くーっ燃えるーッ。

●マリン

釣りにいそしむ元気娘。ボーイッシュといえば格好も付くが、リリィに言わせると「このあたりで一番きょーぼー」。でも世話好きで、リリィの面倒を一番よく見ている

極秘情報！ぺったんこソングの謎

村のペッタンコ姉妹ことマリンとリリィが歌っている楽しい迷曲（？）の数々。この歌は彼女たちが自分たちで作詞作曲したものなのだろうか？　そうでなければその由来は？

：あー…あれネ。あの歌は王国の人ならみんな知ってるよ…。子供はみんな歌ってるんだ。パパスプータっていうんだ。

近藤：我々の世界でいう童謡とかマザーグース的なものですな。

はやく元気になりたいわ…また、マリンとかけっこするの…うふふ。

●リーナ

風が吹いただけで消え去ってしまいそうな、薄幸の美少女。ベッドで過ごす時間の長さから、様々な物語を紡ぎだしているようだ。彼女をその病魔から救えるのは君かもしれない

古美術ルッテン

●ロンじい

村：あああ!!　せっかくリリィが戻ってきたのにマリンに追っかけられてどっか行っちゃいましたよ。ピアの居場所が…。

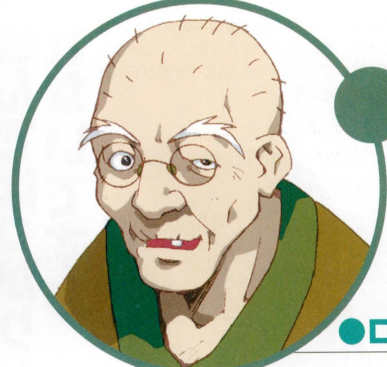
：あの…アイテムを使うっていうのは？

近：おお!!　まだその手が残っていたか!!

——近藤・村神は村のメインストリートに戻ると、パン屋の斜め向かい、古美術商「ルッテン」に駆け込んだ。ここには、生活に密着した魔法アイテムがそろっている。カウンターには、一癖も二癖もありそうな老人が1人、名をロン。

：いらっしゃい、くっくっく。

近：やあ、ロンじい。ピアを探してるんだ、例のやつを出してよ。

：おお、アレじゃな!!　「ドコカナぼうし」!!　人捜しには最適じゃ。大まけにまけて876000チップスでどうじゃ。

村：ええっ、そんなにお金もってないっすよ。近藤さ〜ん！

：うそじゃ。2980チップスじゃよ。ほい、まいどー。くっくっく。

村：これでもう探しまわる必要はなくなるって寸法ですね。あれっ？　ちゃんとかぶっているのにこの針、空回りしているだけですよ。

近：それはつまり「ピアはこの辺にはいない」と言うことだな。

村：ぎゃーっ、なんじゃこりゃあっ!!　誰だこんな役に立たないアイテムを作ったのは！

近：悪かったな!!　オレだよ!!

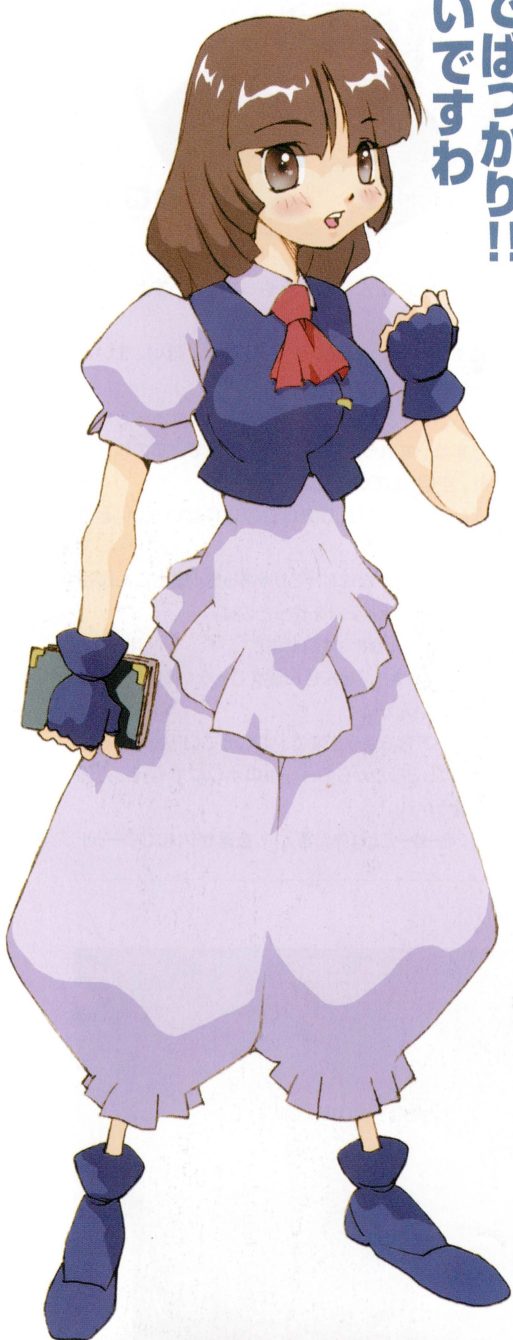
村：うそつき!!　ぜんぜん使えじゃないか!!　どうすればいいんだ!!

：ピアならさっき来て、すぐ出ていったぞ。ヒマそうにしとったからのー。ホロホロにでも行ったんと違うか？

村：そーゆーことは先に言え！　金返せクソじじいーっ!!

お勉強よ！ お勉強!!
みんな遊んでばっかり!!
信じられないですわ

●シンシア

プエルコルダンの才女。別居離婚中の両親の狭間に立つことや、その大きすぎる目標に心労が耐えない。何に対しても理屈っぽいところがあって、恋愛すら方程式で考える

村外れの孤島に立つ英雄像。その英雄像には首がない…いったい何があったのであろうか？

：あの英雄像はの、まさにかつての英雄が封印されておると言われておるのじゃ…。時がくれば復活すると言われておる…が、首が折れちまったからな…無理じゃな。
村神：女神像の方は復活の可能性があるって事ですかね？
：美人は得じゃのー。

雑貨屋ホロホロ

——嘘か真かロンじいの話をとりあえず信用して、近藤・村神は雑貨屋「ホロホロ」に足を向けた。

「ホロホロ」はこの村での生活必需品なら何でも取りそろえられている、いわばプエルコルダンのコンビニといったところである。

近：こんちわ、シノーラさん。ピア来てませんか？
：ピアかい。今日は見てないねぇ。
村：くそう!! あのじじぃにダマされた!!
：おやおや、はじめての人だね。せっかくだから、たくさん買ってっておくれよ。
村：そうしたいのはやまやまなんですけどね。つまらんもん買って、すっからかんっスよ。
——と、少女が1人店に入ってきた。名はシンシア。凛とした優等生な感じの子である。
：こんにちは、シノーラさん。ブックルの実を…あら!? 近藤さん、それにそちらの方は…？
村：わお!! その声は…!? ボク、小西寛子さんのファンなんすよ!!
：あ…あの…。
近：小西さんって、そりゃシンシアの声優さんだろうが、ゲームとごっちゃにしちゃいかんよ。
村：ピアの声は誰がやってんのかなー？
近：高橋美紀さんだ!! かわいいぞ!!
村：なんだ、近藤さんだって人のコト言えないじゃないですか！ くっく…高橋さんか。
近：な、何を言うか!! これでも野田順子普及委員会&間宮くるみ推進委員会の会長だぞ!!
村：ほう…マリンの野田さんに、リリィの間宮さんときましたか。くっくっく。
近：ふふふ…まあね。たしかに高橋さんも捨て難いが。
：のーみそバラ色ですね。
近：おわ、リリィ！ またしてもいきなりだな!!
：のーみそじゃなくて人生がバラ色だったらよかったんですけど。ふう。
：リリィ、そういう本当のコトを言っては失礼ですわよ。
近：あのな。
村：リリィ!! それよりピアはどこにいるんだい？知ってるんだろ？
：司法取引です。アメ下さい。
近：なんじゃそりゃ？ アメならさっきあげただろ？
：いいです！いいです！ ついでに爆弾発言までしちゃうです。
近：あーわかったわかった。コレでも食ってなさい。
：クルミブレッドの方が好きですけど…まあいいです。ピアなら今ごろきっと宿屋でゆうごはんです。
：あの…あたくしが案内しますわ。
村：ホントに？ 悪いなぁ、助かるよ。
——近藤・村神ははやる心を抑えつつ、宿屋「カルティアーノ」のドアを開けた。カウンターでは1人の少女が食事をとっていた…名はピア。
：なにコレ？ しょっぱーい!!
——料理がご不満の様子だ。
村：くーッ！ やっぱ高橋さんの声もいいっすね!!
近：ねーさんの声もいいぞ!!
：（ホント…のーみそバラ色ですコト…）

Welcome! TO PUEREKOLLDAM 30PAGE SPECIAL EDITION
ときどきポヤッチオ
ようこそ！プエルコルダンへ

宿屋カルティアーノ

：パンのお届けしないですか？

村：おおっ、そうだ。これでやっと今までの苦労が報われるぞ…お魚のパイでしたよね…近藤さん。

近：うむ！　ほれコレを…って　あ？　しまった…さっきリリィにアメ玉のかわりにくれてやってしまったぞ…。リリィ…お魚のパイは？

：まんぷくぷーです。

村：うわー。食べちゃったの？

：ごちそうさまなのです。

近：我々の惨敗だ!!　まあ、よいではないか…明日こってりねーさんに絞られて、ピアにののしられようぞ。それも「ポヤッチオ」の楽しみ方の1つだ。

近：ねーさんにこってり…。

村：ピアにののしられ…。

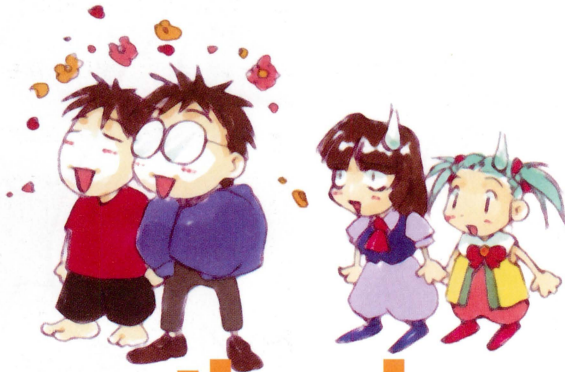
近藤・村神：ふふふふふふ。

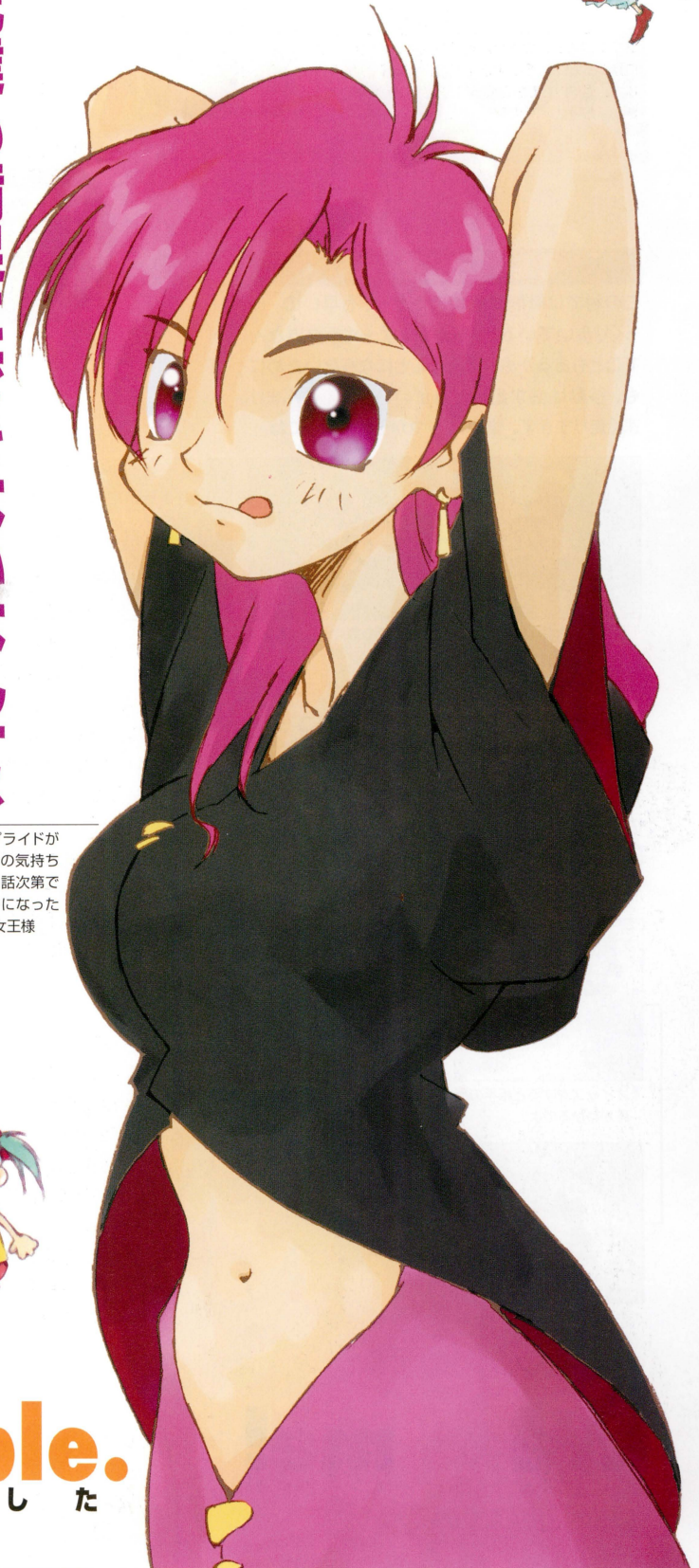
：困った人たち。

：ふう…、のーみそバラ色なのです。

——プエルコルダン…ココでは誰もがバラ色になれるという…。

●ピア

村一番のタカビー少女。プライドが高いせいで、なかなか自分の気持ちに素直になれないでいる。話次第で主人公に思いを寄せるようになったとしても、あくまで態度は女王様

Many thanks for your trouble.
お疲れさまでした

■文責／近藤敏信、村神仁

HOW TOお使いパン屋さん!

DOKI DOKI POYATCHIO!!

これさえできれば一人前

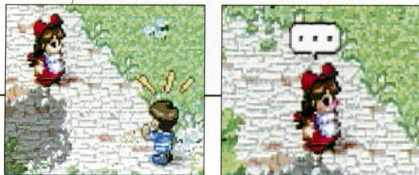
いきなり配達を任されて、とまどってしまう人も多いはず。そんなキミたちのために、マリアねーさんがお届け・お使いのノウハウを教えてくれる。これを読んだら早速実行。キミも『キング・オブ・デリバリー』!

移動は走って迅速に!

この村では時間が経つのがとっても早いの。ゆっくり歩いていると、気が付いたらもう夕方なんてこともあるかも。そんなことにならないためにも、移動は必ず走った方がいいわよ。あんまり速く走りすぎて、誰かにぶつからないようにね。

↑歩くよりは走った方がいいけど、とっても急ぐときは気をつけて!

あいさつするのは、とーぜんのこと

あなただって全然あいさつしてくれない人のことを好きになったりしないでしょ。プエルコルダンの人たちも同じ。すれ違ったときでもいいから、「オイッス」って声をかけてね。あんまりあいさつをしていないと、それだけで嫌われちゃうかも。

↑オイッスをすると相手の反応がわかるのよ

↑ルフィーったら、真っ赤になっちゃって

↑今度は不機嫌。ルフィーに何をしたの?

朝ならみんな家にいる

せっかくお届けにうかがったのに、お出かけ中ってよくあることよ。でもね、ねーさんが朝お願いしたお使いは、朝のうちに済ませちゃいましょう。午後や夕方は出かけがちな人も、朝一番におじゃましちゃえば、必ずお家にいますからね。

↑マックさんやピアだって、朝一番だったらお家や、郵便局にいるのよ

時間があいたら木の実集め

プエルコルダンの森のあちこちには、木の実や、花、薬草が生えているの。あいた時間を使ってどんどん集めましょう。必ずあなたの役に立つはずよ。毎日採れるものや、何日かおきに採れるものがあるから、こまめにあちこち見て回るといいわ。

↑木陰に隠れた木の実だって、ちゃーんと拾えます

好きな人にはプレゼント

村の人と仲良くしたいなら、贈り物をするのはどうかしら？　それぞれの人に、嫌いなもの、好きなもの、大好きなものがあるから、色々渡してみて覚えてね。相手が喜ぶと、自分もうれしいでしょ。

↑相手の好きなものをあげると、とっても喜んでくれるのよ

朝のお出かけは正面口から

朝、お使いのカゴを受け取ったら、早速お出かけ。ねーさんここで、あなたにいいこと教えてあげます。プエルコルダンの女の子はね、朝、好きな男の子を玄関前で待っていることがあるの。みんなと仲良くしていると、毎日誘われちゃうかもね。

↑２日続けて朝のお散歩。でもね、裏から出ちゃうと誘ってもらえないのよ

古美術ルッテンも覗いてみてね

古美術ルッテンには、あると便利な魔法の道具や、贈り物にピッタリなものがそろっているの。『魔法のビン』を使えば木の実6つでジャムができるし、9本の花とラッピングセットで花束のでき上がり。上手に使ってお使いに役立ててね。

↑カウンター越しに話しかけたり、欲しいものを手に取ってみて

お昼の食事にパンを持っていってね

走って配達していると、すぐにおなかがすいちゃうでしょう。だから、お弁当用にパンを持っていってね。でも、売り物なんですからね。とりすぎないようにね！　あんまりとりすぎたらねーさん怒るわよ。

↑お魚のパイがおすすめよ

↑ねーさん怒ると怖いのよ

仕入れは雑貨屋ホロホロで

ねーさんがお願いするのはパンの配達だけではないの。パンを作るために必要なジャム、小麦粉、木の実といった材料も買ってきてもらいます。朝お金を渡すから、そのお金で買ってきて。お釣りはあなたのお小遣い、ラッキー！　配達にばっかり気を取られて、お買い物を忘れないようにね。夜になると、シノーラさんはカウンターを離れてしまうの。そうなるともう売ってもらえないから、気をつけて。最後にもう1つ、木の実を集めて作ったジャムは、シノーラさんが買い取ってくれます。

↑余裕があれば買いだめも

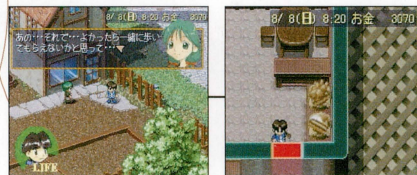
↑お小遣いに困ったら、ね

移動は道なりに

いろんな出来事に立ち会って、プエルコルダンのことをもっともっと知りたいと思うのなら、道なりに歩きましょうね。

↑道なり移動で、新発見！

お散歩に時間はかからないのよ

プエルコルダンで生活していると、朝のお散歩以外にもいろんな出来事に巡り会えるの。出来事に関わっている間は、時間がかからないから、じっくり楽しんでね。あなたがウキウキだと、ねーさんもうれしいんだから！

↑時計に注目、出かける前と、戻ってきたときが同じでしょ

■構成・文／編集部

プエルコルダンは事件でいっぱい!

HAPPENINGS!

IN PUEREKOLLDAM

このイラストは『どきどきポヤッチオ』の未使用設定画です

マリンとリリィはペッタンコシスターズ

■ペッタンコ姉妹

2日から8日の間、ランディとリリィとマリンがマリンの家の外にいるとき、マリンの家の正面から外に出ると、ランディが2人をからかうところが見られる

■帝国人のあいさつ１

2日から8日の間、リリィがピアの家などがあるマップにいないとき、ピアの家から噴水広場に向かって道なりに進む。リリィが『帝国人のあいさつ』を披露する

■帝国人のあいさつ２

2日から8日の間、リリィとマリンが雑貨屋ホロホロ内にいないとき、ホロホロから噴水広場に出ると、リリィがマリンに帝国人のあいさつを教えるところに出会う

■馬車馬の歌

2日から8日の間、リリィが雑貨屋ホロホロ内にいないとき、ホロホロから噴水広場にでると、リリィのソロリサイタル、『馬車馬の歌』を披露してくれる。絶対聞くべし

■目玉焼きの歌

9日から15日の間、マリンとリリィが、マリンの家などがあるマップにいるとき、郵便局の前からマリンの家まで、道なりに移動する。マリンとリリィの位置が逆なら、移動も逆

■お世辞の歌

16日から22日の間、リリィとマリンが雑貨屋ホロホロ内にいないとき、ホロホロから噴水広場に出ると、リリィとマリンが掛け合い漫才を繰り広げるところに出会う。迷曲

■がんばれの歌

23日から29日の間、リリィとマリンが雑貨屋ホロホロ内にいないとき、ホロホロから噴水広場にでると、リリィがマリンに家庭生活のつらさをぐちる場面に遭遇する。大変だね

■希望を持つです

23日から29日の間、リリィ・マリンがホロホロの北東にあるダンスステージ付近にいないとき、ステージ正面入口から入る。すると、リリィが不思議な理屈でマリンを励ます

本当にがんばるって言うことは…

■マリアの悩み

16日から22日の間、マリアねーさんがコロッセル内にいるとき、コロッセルの正面口から入る。するとマリアねーさんが、パンの出来具合に頭を悩ませている。それでもうまい

■シンシアの悩み

『マリアの悩み』終了後。16日から22日の間、シンシアとブレンダがそろってシンシアの家にいるとき、シンシアの家に入る。すると親子でもめている場面に出くわす。こっわー

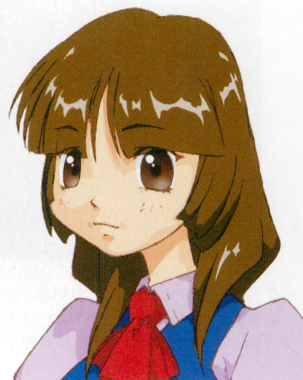
■イーリアの学習相談

『シンシアの悩み』終了後。16日から22日の間、シンシアとイーリアが図書館内にいるときに、図書館に入る。すると、シンシアの悩みにイーリアが答える場面に出会う

■シンシアの悩み解決

『イーリアの学習相談』終了後。16日から22日の間、マリアねーさんがコロッセルにいるときに、コロッセルの正面入り口から入る。ねーさん、そのパンどっから出したの?

■がんばりましょう

『シンシアの悩み解決』終了後。16日から22日の間、シンシア、イーリア、チェインが図書館にいるときに、図書館に入る。シンシア、大いに励む

小天才チェインの大発明

■ドライフルーツがない

9日から15日の間、マリアが主人公に対して普通の状態でコロッセルにいるときに、コロッセル裏口から入ると始まるイベント。ねーさんも色々工夫しているんだなあ

■シンシアの助言

『ドライフルーツがない』終了後。9日から15日の間、シンシアに話しかけると、図書館にドライフルーツの作り方を書いた、『レッツドライ』なる書物があることを教えられる

■『レッツドライ』はどこ？

『シンシアの助言』終了後。9日から15日の間、イーリアが図書館1階にいるときに、図書館に入ると、イーリアが『レッツドライ』を探してくれる。しかし図書館にはない

■こんなところに『レッツドライ』

「『レッツドライ』はどこ？」終了後9日から15日の間、マリアがコロッセルにいるときに、コロッセル裏口から入る。探していた『レッツドライ』はマリアが借りていた！？

■真空乾燥機カンタくん完成！

「こんなところに『レッツドライ』」が終了して、3日から7日たった頃。午前11時以降に、マリアがコロッセルにいて、チェインがいない状態でコロッセルに入る

■新しい手袋

『真空乾燥機カンタくん完成！』終了後。16日から22日の間、マリアがコロッセルにいて、チェインがコロッセルにいない状態で、裏口から入るか、2階から降りる

アクシデント！

■ルフィー危機一髪

2日から8日までの間、ルフィーがルフィーの家の屋根の上にいるときに、コロッセル方面から、道なりに、橋を渡ってルフィーの家に近づく。ナイスキャッチ！

■フィリア印の漬け物

2日から8日までの間、ルフィー、ガリクソン、フィリアの3人が自宅にいるときに、ルフィー家の塔の側の入り口（正面口）から中に入る。食べて体力が減る漬け物って…

■マックさんのろくでなしー！

なまけものの不良郵便局員マックにまだ知り合っていない状態で、マックが郵便局にいるときに、郵便局の中に入る。あまりおすすめはしない、普通に路上であった方がまし

マリアねーさんの想い

■ねーさんのオルゴール

9日から15日の間、マリアがコロッセル内にいるときに、コロッセルの正面口から中に入る。オルゴールの音色に耳を傾けるマリア。でもこの曲ってどっかで聞いたような…

■オルゴールの真相

『ねーさんのオルゴール』終了後。16日から22日の間、マリアが主人公を大好きな状態でコロッセル内にいるときに、正面口から中に入る。平和な村も戦争と無縁ではない

■行かないでフォルカー

23日から29日までの間、マリアねーさんと、フォルカーそれぞれが主人公を大好きな状態で、マリアねーさんがコロッセルの中にいないとき、裏口から出ると始まる

ピアのつくった惚れ薬

■なんでなんでなんでー！

23日から27日の間、ピアが在宅時に、ピアの家の正面か脇の入り口から中に入る。ここで渡されたメモに書いてあるものを集めて渡し、もう一度ピアの在宅時に中に入ると…

イーリア先生の飲んべえ生活

■先生は酔っぱらい

9日から15日の間、夜8時以降、イーリアが宿屋カルティアーノで酒を飲んでいて、宿屋にポールがいる状態で、宿屋の正面口から中に入る。子どもには刺激が強すぎる？

■へんなヤツだねぇ

『先生は酔っぱらい』イベント終了後の翌日から3日後までの間、朝起きてから夜6時までにフィールドを歩き回っているイーリアに話しかけると始まるイベント

■いい男にキスされたんだ

『先生は酔っぱらい』終了後、9日から15日までの間、イーリアとマリアがコロッセルでお茶を楽しんでいるときに、正面口から中に入る。夢ってむなしいときがあるよね

■笑い上戸のイーリア先生

16日から22日までの間、ポールがカルティアーノにいて、イーリアが酒を飲んでいるとき、正面口から中に入る。いい感じに酔っぱらったイーリア先生が見られる

■泣き上戸のイーリア先生

発生条件は『笑い上戸のイーリア先生』と一緒。愚痴っぽいイーリア先生が見られる。よけいに年だけとると、酒が愚痴っぽくなるんだよねっ、てイーリア先生まだ21歳だよ

■先生は酔っぱらいラスト

23日から29日までの間、ポールがカルティアーノにいて、イーリアが酒を飲んでいる。さらにイーリアが主人公を好きな状態で宿屋の「裏口」から入る。イーリア先生、ステキだ

モーガンの背負うもの

■トリアルゴの像

9日から15日の間の午前中、モーガンが主人公を大好きな状態で、宿屋カルティアーノ内で物書きをしているときに話しかける。トリアルゴの像についての話が聞ける

■墓地にて…

16日から22日までの間、モーガンが主人公を大好きな状態で、宿屋カルティアーノ内で物書きをしているときに話しかける。コルダン墓地にて彼の意外な過去が聞ける

■形見のペンダント

『墓地にて…』終了後。23日から28日の間、モーガンが主人公を大好きな状態で、フィールド上を移動中のモーガンに話しかける。ピアのお母さんって一体どんな人だろう

レアもの最前線！

■バトルボルケーノ！

最初の週にロンじいだけが中にいる古美術ルッテンに入ると『くろねこ調ティーポット』イベントが発生する。その5日後からロンじいが郵便局にいるときに中に入る。貴重

■おこりん棒ってどんな棒？

16日から22日の間、近くに誰もいないときに、ボツマツの祭壇の左側と崖の間を下から上に進む。するとリリィが突然現れて、いかにもリリィらしい疑問をぶつけてくるぞ！

■湯加減が難しいね

16日から22日の間、セラヴィが主人公を大好きな状態で、朝一番で宿屋カルティアーノの裏口から入ると見ることのできるイベント。セラヴィさん、魔法薬なら得意なのにねえ

■構成・文／編集部

ルフィー恋愛イベント

① 初日
●飛行船船内
●自分の部屋を出て画面下の通路をさらに下に進む
●ルフィー宛の手紙を受け取る

② 初日
●パン屋コロッセル
●自分の部屋で落ち着いていないで、さっさとパン屋を出る
●ルフィーがぶつかってくる

③ 3日までに
●飛行船船内で受け取った手紙をルフィーに渡す

④ ③のイベント終了後4日以内(7日までに)
●フィールド上を歩いているルフィーに話しかける
選択肢は「がんばってね」か「おーえんするよ」を選ぶ
●『父さんの手紙にね』というう打ち明け話

⑤ ④のイベント翌日から
●毎日13時から15時頃まで(11日頃までに)
●『リーナの家』の下の『アオイの橋』を渡って下に進んだ『緑の広場』に行く
●原っぱで練習につき会う
2回以上練習に付き合えば、次のステップへ

⑥ ⑤のイベントに2回以上付き合った翌日の13時から15時頃まで(13日頃までに)
●『リーナの家』の下の『アオイの橋』を渡って下に進んだ『緑の広場』に行く
●原っぱでの練習につき会う
イベント後の選択肢は「僕は大丈夫」を選ぶ

⑦ ⑥のイベントの翌日から(15日頃までに)
●フィールド上を移動中のガリクソンに話しかけるか話しかけられる
●『ガリクソンの真相話』

⑧ ⑦のイベントの翌日の朝
●パン屋コロッセル
●ルフィーが練習に誘いに来る

⑨ ⑧のイベント終了後、21日まで
●緑の広場
●ルフィーの練習に付き合い、5回以上ぶつかられる

⑩ ⑨のイベントを5回以上繰り返した後、22日以降
●緑の広場
●2人乗りに誘われる。翌朝の待ち合わせ予約を承諾する

⑪ ⑩のイベントの翌日
●古城のテラス
●午前中に古城のテラスへ行く
●ルフィー　エンディング予約

シンシア恋愛イベント

① 船内
●飛行船船内
●ルフィーへの手紙を受け取った後、そのまま画面上に進む
●『動物図鑑』を拾う

② 8日までに
●シンシアに本を渡す
●『やさしいのね』

③ ②のイベント終了翌日から(8月12日頃までに)
●フィールド上移動中のシンシアに話しかける
●『父さんからのプレゼントですの』

④ ③のイベント終了後、8日から14日までの朝一番
●雑貨屋ホロホロ
●シンシアの好感度150以上、ランディとシノーラの好感度51以上で、朝一番に雑貨屋ホロホロへ行く
●『ブックルの実　下さい』

⑤ ④のイベント終了後、6日後まで(17日頃までに)
●フィールド上
●シンシアの好感度120以上、まわりにシンシア以外いない状態で、移動中のシンシアに話しかける。翌朝の約束をする
●『ランディの好物って何？』

⑥ ⑤のイベント終了翌日、朝10時半頃まで
●シンシア家の納屋
●待ち合わせに行く

⑦ 22～27日
●パン屋コロッセル
●シンシアの好感度180以上、マリア、イーリアの好感度51以上で主人公がパン屋に帰ってくる
●『ワタワタが大変なの』

⑧ ⑦のイベント発生当日
●ガリクソンに薬をもらう

⑨ ⑦のイベント発生当日
●フィリアにヒントをもらう

⑩ ⑦のイベント発生当日
●チェインにコンロをもらう

⑪ ⑦のイベント発生当日
●シンシア家の納屋
●全てをブレンダに渡す
●シンシア　エンディング予約

チェイン恋愛イベント

① 1日～2日
●チェインの研究室の前へ
●図書館前からチェインの研究室へ道なりに移動する
●『そこ　どいてくれる』

② ①のイベント終了翌日～3日後まで
●パン屋コロッセル
●朝起きて階下へ行く
●『プリティマリア　調子悪いの』

③ ②のイベント終了後から8日まで
●チェインの研究室
●研究室で作業中のチェインに話しかける

④ ③のイベント終了翌日～3日後まで(12日頃まで)
●パン屋コロッセル
●コネコネ機をチェインが見に来る

⑤ ④のイベント終了2日後か3日後
●チェインの研究室
●チェインに話しかける
●コネコネ機を受け取る

⑥ ⑤のイベント終了後、夕方6時以降
●フィールド上
●夜、フィールド上を移動中のチェインに話しかける
●チェインと古城のテラスへ

⑦ ⑥のイベント以降、14日間(21日頃まで)
●ローザに話しかけるか、話しかけられる
もしくはガリクソンに話しかけるか、話しかけられる
それぞれの悩みを聞いた後、チェインに相談
アイテムを受け取ってそれぞれの相手へ渡す
●ローザに対しては『ブライトさん19号』キャンペーン
●ガリクソンに対しては『もみもみマシーン』キャンペーン

⑧ 25日頃までに
●⑦のイベント終了翌日以降、『ブライトさん19号』か『もみもみマシーン』のイベントでそれぞれの相手に話しかけると相手にお礼を言われる

⑨ 25日～27日
●図書館前からチェインの研究室へ道なりに移動する。
チェインの研究室を過ぎて、だいぶ進んだ辺りでイベント発生
●『2度目のドッカーン』。チェイン　エンディング予約

●6人攻略用カレンダー

カレンダーと恋愛イベントの数字は対応している。21日までは6人のイベントが同時進行できる。緑色で表示しているのがそれぞれのキャラクターのエンディング予約になるイベントだ

イベントリストの見方

● ・・・行動したり、イベントの起きる場所
● ・・・やるべき行動
● ・・・イベントの内容

モテモテのススメ
BE IN LOVE!
IN PUEREKOLLDAM

「絶対モテモテになりたい！」「6人分のエンドを一日で見たい！」
そんな欲張りは多いはず。ええ、見せてあげましょう。

リーナ恋愛イベント

⓪　8日まで
●飛行船内
●シンシアの『動物図鑑』を拾い、シンシアに渡しておく

①　1日～12日
●チョウイの橋
●マリン&リーナ共に好感度101以上で
ルフィーの家の右にある『チョウイの橋』の左側で釣りを
しているとき、主人公が橋よりも上から来るか
橋の右側から渡ってくる
●『リーナの秘密』

②　①のイベント終了翌日～13日まで
●図書館前
●リーナの好感度101以上で
リーナが図書館にいないとき、図書館から出る
●『なんだろう　このノート』

③　②のイベント終了翌日～15日まで
●チョウイの橋
●リーナ好感度150以上
マリン好感度101以上で
2人がチョウイの橋の左側にいるときに
シンシアの家か、ルフィーの家から出る
●『私の物語を笑わない』

④　22日
●22日終了時にマリンとピアの好感度が100以上
セラヴィの好感度が50以上
マリンよりリーナの好感度が高いこと
この条件が整っていないと、次の⑤のイベントが起こらない

⑤　23日～25日まで
●リーナの好感度220以上で
シンシアのシナリオの『動物百科』をクリアしている
状態でチェインの研究室に行き、そのまま外に出る
●『リーナ倒れる』
●22日の条件をクリアしていれば成功
●リーナ　エンディング予約

マリン恋愛イベント

①　1日から8日の16時から19時まで
●パン屋コロッセル前
●コロッセルの正面口から出る
●『リリィを負ぶう　マリン』

②　①のイベント終了翌日～15日まで
●リリィの好感度101以上で
雑貨屋ホロホロの辺りでリリィに話しかける
●『ペッタンコって何？』

③　16日から21日までの12時から15時まで
●女神像前
●マリン好感度150以上で女神像の所に行く
マリンと、翌朝洞窟探検をする約束をする
●『洞窟ブラザーズ』

④　③のイベント終了翌朝
●女神像前
●洞窟の前に行く
●洞窟ブラザース試験合格

⑤　④のイベント終了直後から
●フィールド上
マリンの好感度120以上必要
移動中のマリンに話しかける
●『明日行こうぜ　洞窟ブラザーズの冒険にさ』

⑥　⑤のイベント終了翌朝（11時まで）
●女神像前
●待ち合わせ場所に行き、洞窟探検。？の場所を探す
この⑤と⑥のイベントを3回以上繰り返し
『大壁画』を発見するまで行う
●洞窟探検

⑦　『大壁画』終了翌日～27日までの11時まで
●女神像前
●洞窟の前に行く
●『父ちゃんにしこたま怒られた』
●マリン　エンディング予約

ピア恋愛イベント

ピアのイベントは特殊で、22日までの間に『ピンクのネコ』関連のイベントを4つ以上見ておく必要がある。この表では、以下の①から⑥までのイベントになる。もし、見ていなかった場合は、⑦以降のイベントは起こらない。また、ピンクのネコとマリンの絡んだイベントで選択肢がある場合は、常にピンクのネコに有利になるような選択肢を選ぶ。その際、あとでマリンにプレゼントを贈ること

①　2日～8日まで
●チェインの研究室前
●マリンが家にいるか、マリンの家があるマップにいるときに、図書館前からチェインの家の方角へ道なりに進む
●『どっちへ行った？』

②　同上
フィールド上
●コロッセルのあるマップからピアの家の方角へ道なりに進む
●『この猫…雌だ』

③　9日～15日
●雑貨屋ホロホロ前
●ホロホロから外に出る
●『ルフィー、猫に追いかけられる』

④　同上
●フィールド上
●コロッセルのあるマップからピアの家の方角へ道なりに進む
●『犬に襲われる猫を助ける』

⑤　同上
●ルフィー家前
●ルフィーの家の塔側から外に出る
●『そのネコ、僕に渡してよ』

⑥　16日～22日
●パン屋コロッセル・ねーさんがパン屋にいる
●『お魚のパイが大好物なのよ』

⑦　22日～27日まで
●ルフィー家前
●ピアの好感度200以上、ルフィーの好感度180以上で
ルフィーが家にいないときに、ルフィー宅から出る
●『ルフィーとキス』

⑧　23日～27日
●フィールド上
●フォルカーのテント前から道なりにコロッセルに戻る
●『私のこと…好き？』。ピア　エンディング予約

●女の子のリアクションと好感度

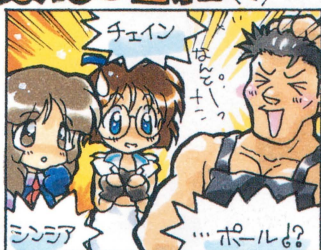
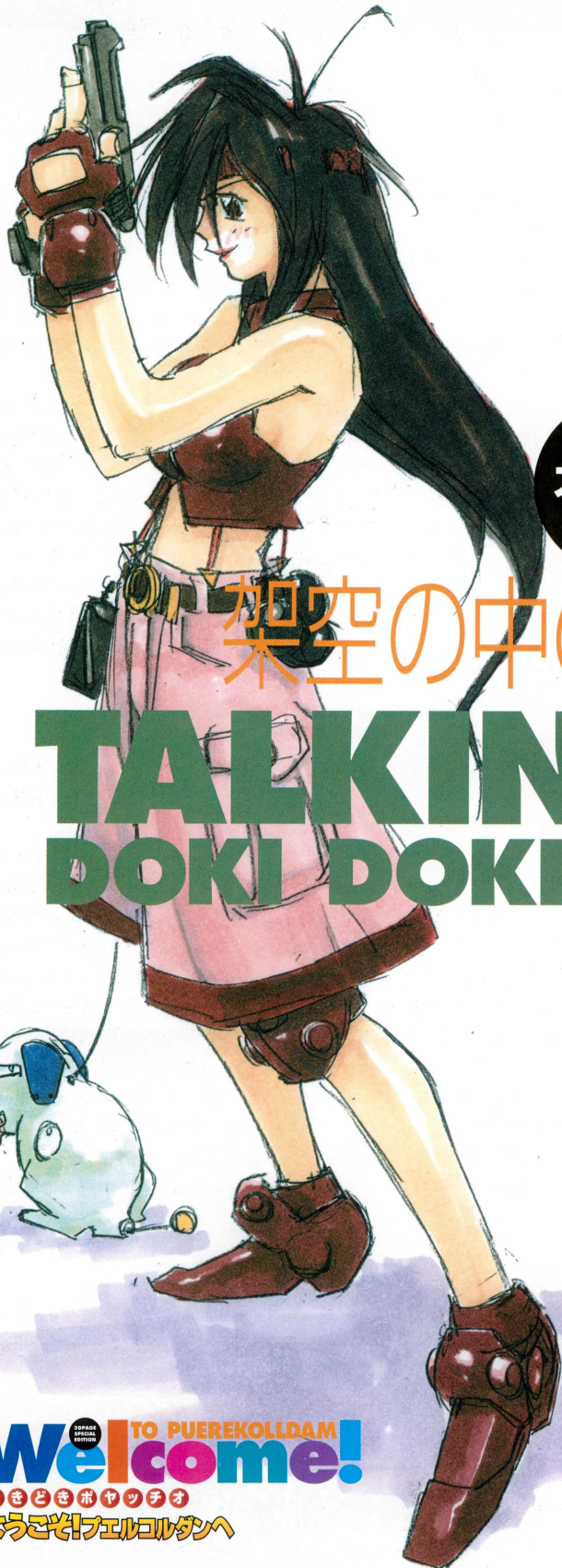
好感度	リアクション	キャラクターの状態
255～205	赤面する	大好きな状態
204～154	キラキラする	好きな状態
153～103	「…」	普通の状態
102～52	冷や汗をかく	嫌いな状態
51～0	黒いモヤが立つ	大嫌いな状態

6人攻略のコツ

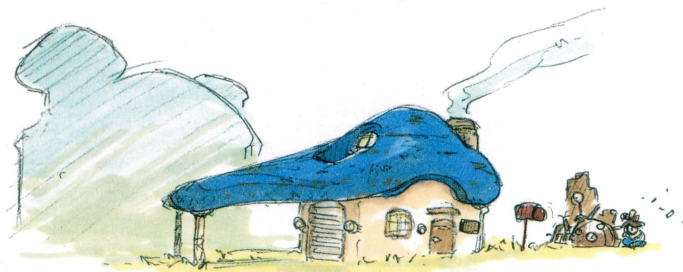
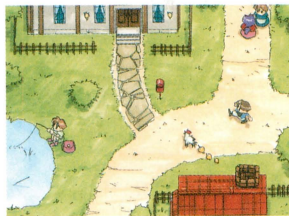
『ポヤッチオ』では6人のヒロインのエンドを見るプロセスを、途中まで同時進行できる。スケジュール表とカレンダーをあわせ見ることで、その日に何をすべきか明らかになる。そのとき、全員の好感度を高く保つこと。画面に数値は出ないが、オイッスしたときの反応と左の表でわかる。好感度アップには右表のプレゼントが効果的。21日のデータを使い回せば6人攻略はばっちりだ

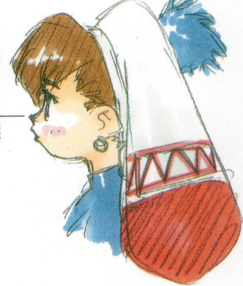
●女の子の好きなプレゼント

キャラクター	品物
ルフィー	花束・クサイチゴ
シンシア	クマのぬいぐるみ・タマゴ
チェイン	ブタのぬいぐるみ・ラッキースター
リーナ	ぬいぐるみ・ブレッド
マリン	花束・クランベリー
ピア	花束・プラム

しまねこ日和〈1〉 ～風雲急を告げるプエルコルダン編～
佐々木亮 ←じがぞうがわり

架空の中のリアルワールド!

TALKING about DOKI DOKI POYATCHIO!!

"アクティブコミュニケーション"と名付けられた新しいタイプのRPG。既存のRPGと一線を画すことで、クリエイター集団・スタジオ最前線は何を私たちに伝えたかったのだろう?

←イーリア・ランディの姉クラウディア。イーリアの心配をよそに案の定、義賊として活躍

TALKING about DOKI DOKI POYATCHIO!!

対談スタジオ最前線

わかりあったり通じあえる面白さ

──『どきどきポヤッチオ(以下、ポヤッチオ)』って、戦闘や目に見える経験値の表示などがない、まったく新しいタイプのRPGですよね。その点で制作者としては苦労されたのではないですか?

近藤:今までにないタイプのゲームなので、作るにあたってお手本がなかったというのがありますね。ある程度はこうなるだろうと予想しながら作っていったんですけど、やはり予想できない部分も出てきてしまいましたから。それを自分らの力で解決していかなければならないというのも大変でした。『ポヤッチオ』やるときに自分はある種の覚悟をしていたんですよ。例えば格闘ゲームがない時代に、アクションゲームよりはるかにパターンの数が多い格闘ゲームを作ろう…という話になったら、既存のものと比較して考えるじゃないですか。すると、そんなにアクションパターンを書くのは嫌だとか、そんなの無理だよとか否定的な方向にしか頭が回らなくなるんですよね。でも、新しいジャンルのゲームを作ろうとしたら、今までのものを越えるだけの労力をかけなければならない。作業的に同じことをやっているだけではそれ以上のものはできませんからね。

──今回、“アクティブコミュニケーション”というジャンルなんですが、これはどなたがつけたんですか?

近藤:僕です。このゲームはRPGだとかシュミレーションだとか恋愛ゲームだとか色々な言われ方をされますが、実は『ポヤッチオ』って既存のゲームと比較して、ずば抜けてどこかが違うということはないんですよ。だけどトータルで遊んだ時にロールプレイングゲームとも違うし、シミュレーションとも違うという辺りで、一応“アクティブコミュニケーションゲーム”と名付けさせていただいたんです。

──そうすると積極的にコミュニケーションをとることが、このゲームの楽しさなんでしょうか?

近藤:そうですね。

──その、コミュニケーションをゲームの目的とした意図はどういったことでですか?

近藤:人とのコミュニケーションを図るというのは楽しいじゃないですか。例えば敵を倒したり、町を破壊したりすることにも面白さや快感はあると思うんですけど、やっぱり人としてわかりあったり、通じあえる面白さっていうのも確実にあると思うんですよ。それで生き生きとした村みたいなものが表現できて、自分がその村人たちの生活に入り込めるような感じのゲームができれば面白いだろうなと思ったんです。あと、自分としては、他のゲームを見ていてヤバいなって思うところがあったんですよ。今の子供たちってコミュニケーション能力がすごく落ちていて、言葉の裏とか場の雰囲気を読めない子がすごく多いんです。実際、今ウケてるゲームって、ストレートに物事を表現するものが多くて言葉の裏や場の雰囲気を読まなければいけないというものは少ないんですよ。昔の面白い映画や物語は言葉の裏を読んで、ようやく成り立つ部分があった。例えば恋愛ものであればあなたのことが嫌いよとか言っても、言葉の裏を読める人が見れば好きに違いないと気付いたりして。そういったところで読み取る能力が落ちてきているって感じるんです。できればそういう気持ちに気付いてほしくて。なにも考えずにキャラクターを動かすんじゃなくて、あれ今日、彼女の機嫌が悪いんだけど、俺なんかしたっけなって、ふと自分を振り返るような、そんなゲームができればいいなって思っていたんです。

──あと、昨今のRPGというと、どうしてもドラマチックに話の山があって戦いがあって、悪を倒してという達成感が得られるものが多いですが、そこにあえてコミュニケーションという、ものすごくコアなコンセプトだけで参入してヤレるという自信はあったのでしょうか?

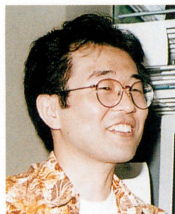
近藤:面白いに違いないとは思っていました。僕の好きなRPGってエンディングを見るために遊ぶというものじゃなくって、遊んでる時が面白いというタイプのゲームなんですよ。そういうゲームに限ってキャラクターの存在感みたいなものがすごいあるんですけど。で、そういうゲームにこそ僕だけが感じている『ポヤッチオ』の芽みたいなものがあって、この芽を大切に育てていけば絶対面白いゲームができ上がるだろうなって思っていたんです。

スタッフたちの苦労の日々

──村神さんは基本的なシナリオまわりのメッセージなどを担当されたそうですが、特に苦労されたのはどの辺りですか?

村神:自分が最初にやらなければいけないかったことは、25人のキャラクターを全員把握しなきゃいけないということだったんですよ。最初にやらせてもらった仕事が各キャラクターのあいさつを考えるということだったんです。だけど、25人のキャラクターがそれぞれ自分以外の24人のキャラクターに声をかけるということは、25×24(600パターン)のメッセージがある。それを朝昼晩とそれぞれ考えるから、さらに3倍(1800パターン)のメッセージが存在するんです。これはかなり大変な作業でした。

近藤:キーワードにしても、1つキーワードが増え

■スタジオ最前線スタッフ紹介

近藤敏信
企画・原案・監督。すべての面でポヤッチオ世界の創造者

村神仁
シナリオ・スクリプト・声優担当。突っ走り型クリエイター

駒井功一
マップ・スクリプト・キャラ色彩担当。ある時は駒井商店主

宏富正靖
マップ・スクリプト・キャラ色彩・デバッグ担当。デバッグの鬼

中路亮
マップ・キャラドットワーク担当。調度品あつらえの達人

斉藤久典
3Dモデリング・キャラドットワーク担当。ボツにもめげない仕事人

山本めぐみ
スクリプト・キャラ色彩・デバッグ担当。最前線の心のオアシス

今泉正稔
スクリプト・ゲーム登場人物のスケジュール担当。元格ゲー制作人

慶田城綾
ダンス監修担当。最前線の料理長。1食200円はこの人の腕前

ると25倍になりますからね。何をやるにも25倍。その辺がきつかったですね。

──斉藤さんはどうでしたか?

斉藤：実は僕もそのパターンを作るのが大変だったんです。キャラクターのドット絵などを担当したのですが、キャラクターの数が25人いるんで、例えば8方向パターンを作るにしても8方向×25(200パターン)、その上歩きのパターンが8方向にそれぞれ6あって8×6×25(1200パターン)。あと船員さんとかちょこちょことキャラクターがいたので実際には約30人分のパターンを描きました。ほんと、きつかったです(笑)。

村神：気球を作ってもらいながら結局使わなかったりとか、実は彼の作ったパターンの半分位はボツになっていたりするんです。もう、すいませんって感じ。

近藤：ボツがないゲームはよくないんですよ。出したものが100%ってことじゃないですか。でも、本来は選りすぐられたものが中に入るべきだし、ボツによっていいものが支えられている。だからそういう意味で、僕はボツを恐れずに作ってほしいと思います。それにボツに対しては、みんなからのえーというあからさまな不満の声はなかったですよ。

──本当になかったんですか?(笑)

村神：いや、斎藤さん、結構言ってましたよ。でも、パターンがあるっていう安心感があったんですよ。マリンとリリィが胸を見せあいっこしているようなイベント特有のパターンっていうのがあるとするじゃないですか、そのときパターンを一方向だけに限定されてしまうと、それだけでイベントがギチギチになってしまうんですよ。何から何までそのパターンに合わせなければならないから、考えが限定されちゃう。だからイベント作りにあたって、キャラクターパターンが8方向全部あったのはすごく助かったんです。

──今、おふたりから何でも25組そろえるのが大変だったと伺いましたが、他の方はどんなところが大変だったのでしょうか。順に教えていただきますか?　では今泉さんから。

今泉：村人の生活をプログラミングしたんですけど、みんなでそろって図書館に行ったり、飯を食べたりと、なかなかいうことをきいてくれなかったとこですね。そういう部分の押さえ込みと、プログラム容量を圧縮しながら入れるという作業が大変でした。

近藤：本当に圧縮は何度もしました。詰め込む要素が増えていったので、やらざるを得なかった作業ですね。

──中路さんはどうでしたか?

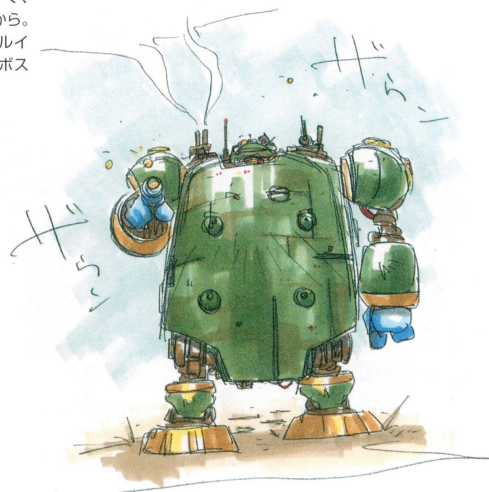
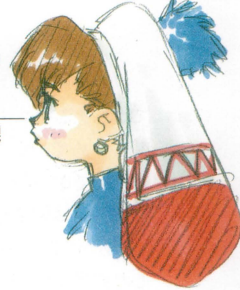
中路：そうですね。メインキャラクターの絵に合わせたサブキャラクターや動物、エフェクト関係の手直し、室内の飾り付けなどの細かい作業をやっていたんですけど、やはり他と絵柄を合わ

近藤敏信未公開設定イラスト

↑イーリア先生の授業風景。村での普段着からは想像もつかない、ベストのスーツ姿もステキだ!

→下の図と同じく、『走れポヤッチオ』から。『最終兵器・ネス・ルイン』。おそらくは、ボスキャラか?

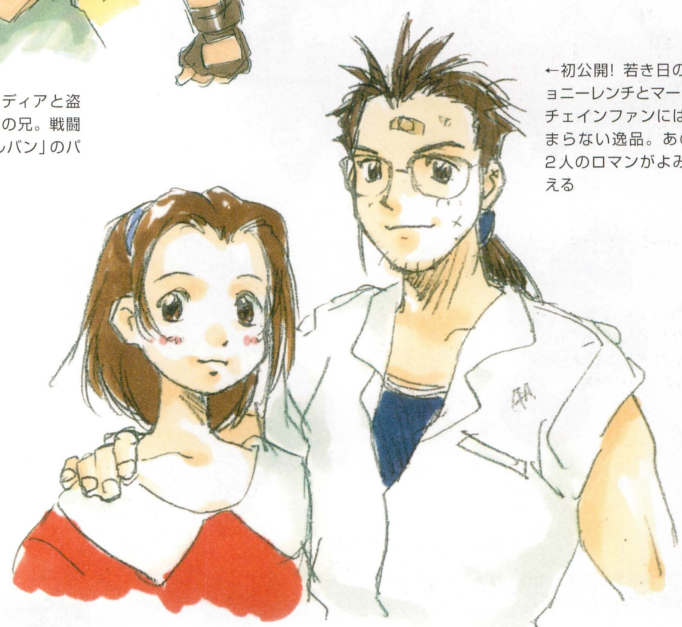
↑ルフィーの設定資料。このように、細部にわたってきめ細かく指定された資料が数多くある

→ザコ戦闘員。これは『どきどきポヤッチオ』の資料ではない。初期に想定されていた、3Dシューティングゲーム『走れポヤッチオ』のもの

せる作業が一番気を遣いましたね。
近藤：生活感って、ただビルを描いただけじゃ出てこないじゃないですか。そこにちょっと汚れた看板などの細かなデコレーションを加えることで初めて生活感が出てくる。今泉くんがキャラクターをスケジュール通りに動かしてくれただけで、ゲームの世界が生きてきたって感じたんですけど、さらにちょこっとしたものがテーブルの上に描き込まれるだけでより生活感が増すんですよね。そういった意味で、彼の作業によって絵的な生活感がグッと出たんです。
──装飾のため何か参考にされたものはあるのですか？
中路：ドールハウスとか室内の飾り付けの仕方みたいな専門書籍をいくつか買ってきて参考にしました。
──実はこのゲームを初めてやったときに、装飾が凝っているので部屋の中を探したら小さなメダルとかが出てくるんじゃないかと思いましたよ(笑)。
近藤：そうなんですよね。友人がここに遊びにきてプレイしたときも、何かが出てこないかと部屋の隅を一生懸命探していたんですよ。それを見て困ったなぁと思いました。RPGやったことがあるとつい探しちゃう癖があるみたいで。RPGってキャラクターにイベントが張り付けられているフリをしてますが、実はその場所にしかキャラクターがいないんですよ。それってよくよく考えてみるとイベントが地形に張り付けられているからなんですよね。『ポヤッチオ』の場合は人にイベントが張り付いてるんです。だから人に話かけたり、ある人を追いかけることでイベントが起こるんですけど、そのことに気が付かないで後ろに他の人が歩いていてもちっとも声をかけず、必死になって遺跡の怪しいところを連打してしまう人がいるみたいですね。
今泉：その辺が古いRPGのスタイルっていうか。
近藤：だから、本当にそれ見たときにこれはまずいなと。タンスを調べれば何かが出てくるという設定はたしかに面白いんですが、それをこのゲームの中に入れても探すことばかりに夢中で本来の目的とは違うものになってしまうと思ったん

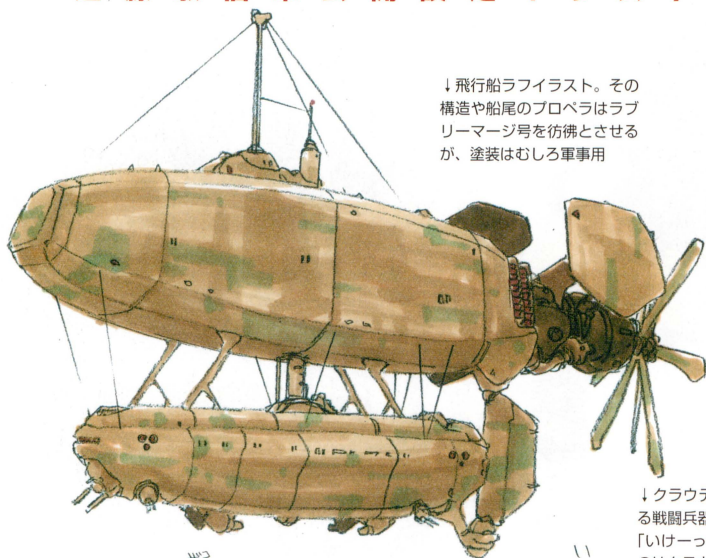
←このコーナーの扉を飾ったクラウディアと盗賊団をなす兄弟の弟。メカニック担当

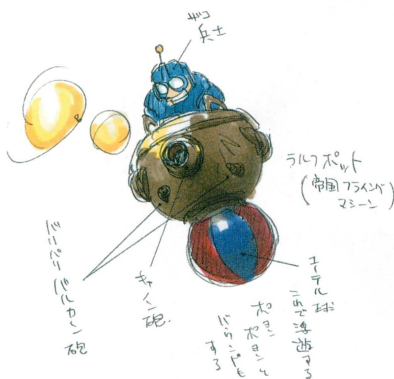
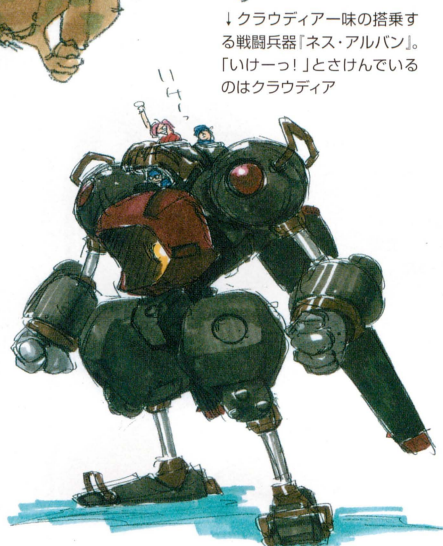
↑同じくクラウディアと盗賊団をなす兄弟の兄。戦闘兵器「ネス・アルバン」のパイロット

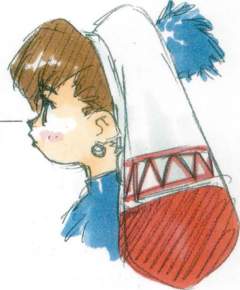
→ラブリーマージ号クルー。オープニングでちょっとでてくる彼ら。見るからに気さくな感じ

←エミリ(左)とマイヤ(右)。異民族。舞台がプエルコルダンに絞り込まれたため、 登場の機会はなかった

←初公開! 若き日のジョニーレンチとマージ。チェインファンにはたまらない逸品。あの、2人のロマンがよみがえる

です。そこでユーザーへのガイドラインという意味も込めて、人に注目できるパン屋システムを考えたんです。
中路：そういうこともあって、近藤さんからの指示で、あからさまに持ち運べそうなものは極力なくしたデザインにしました。
──なるほど。生活感を出すための背景美術が、昔ながらのRPGに慣れたユーザーにとっては、かえって「アイテム探し」という今までのRPGと同じ行為を助長することにもなってしまったと。
中路：そうですね。
──では駒井さんの場合はどうですか？
駒井：スタジオ最前線って、人数が人数ですからあらゆる分野をそれぞれの人が兼任しています。近藤さんを筆頭に、彼は企画者でありイラストレーターでありプログラマーでもあるんです。そういったことをみんながしていて、村神くんもシナリオを担当しながらスクリプトも一緒にやっていたという。自分も近藤さんからお話いただいたときにスクリプトもやってみないかって言われたんです。ですが、まず最初にやった作業っていうのはスクリプトではなくマップ直し（笑）。それから2カ月後ぐらいにスクリプトの作業に入って、その後、音を管理するのを頼まれ、後々になってくると自分はいったい何に重きを置いたらいいんだという状態になってしまったんですよ。
近藤：でもですね、彼はスタジオ最前線の“辞書”なんです。非常に記憶力がいいので、彼に聞くとすぐ答えが返ってくるんですよ。あと彼は“最前線のブルドーザー”とも言われているんです。ブルドーザーが地ならししていくみたいに確実なペースをもって作業してくれるので。逆に、すぐ突っ走るのが村神くん（笑）。走っていって、ドカーンと地雷を踏んで、こうやるとダメなんだって悟る。村神くんは僕の目を盗んで、「こうやれば面白いんじゃないか」と、いろんなことを試すんですが、たいていは失敗する（笑）。それを見てこうやるとまずいんだなと思った駒井くんが決まったフォーマットで地ならししていく。ほんと、2人はいいコンビなんですよ。
──コンビといえば、最前線の女性コンビの1人、慶田城さんの苦労話などを。
近藤：ぜひ、ダンスの話を（笑）。
慶田城：ダンスを作るのはめちゃめちゃ簡単だったんですけど、こういう動きはできるのとか無理なことをよく斎藤さんに言いました。あと、曲とダンスを合わすのが大変でした。全然あってないとかっていつも言われて。それよりも私にとって一番大変だったことはスタッフの食事メニューを考えることでした。
──それは朝昼晩の食事ですか？
近藤：朝と夜ですね。一応、2食生活でやってたんですよ。でも彼女のおかげですごく助かりましたね。だって週頭に3000円集めるだけなんで

近藤敏信未公開設定イラスト

↓飛行船ラフイラスト。その構造や船尾のプロペラはラブリーマージ号を彷彿とさせるが、塗装はむしろ軍事用

↓若き日のロン(左)とガリクソン(右)。プレイボーイ風のロンと剛直なガリクソン。腰から下がったヒレの模様は、王家の紋章

↓クラウディアー味の搭乗する戦闘兵器『ネス・アルバン』。「いけーっ！」とさけんでいるのはクラウディア

↑『走れポヤッチオ』から。きっとどんどん打ち落とされるんだろうなあ

すよ。それで一週間我々が飯食っていけるんだから。
村神：実際、我々が病気せず半年間生き延びられたのは彼女のおかげです。
近藤：最前線のおふくろさんです。
──それでは、山本さんは？
山本：後半のデバッグをやらせていただいて、その時がすごく大変でした。このゲームってイベントの数が普通じゃない位多いじゃないですか。1ヵ月しかないデバッグ期間というのは普通で考えたら無理に近かったですね。あとは、何気ないイベントを全部起こそうとするのが大変でした。中にはいっくらやっても起きないイベントとかあって、そういうものをチェックするのがつらかったですね。
村神：個々のイベントって、実は起こすこと自体がとても難しいんですよ。ある日のこの時間に決まった場所へいけばOKっていう、場所だけの条件でイベントが起こるんだったらいいんですけど、そのキャラクターの好感度やスケジュールまでもがイベントに関わってくるから。それに各キャラクラーの1日の行動パターンっていうものが決まっているから、途中で話しかけられると、そのキャラクターの1日の行動がそこから狂っちゃうんですよね。だからプレイヤーの行動によって『ポヤッチオ』の時間軸はいくらでも変化するんです。
近藤：それこそプレイスタイルを変えるだけでも、新しいイベントが起きるみたいです。

↓ルフィーの祖母、フィリアの若き日。このころガリクソンをめぐってセラヴィと魔法合戦を繰り広げた

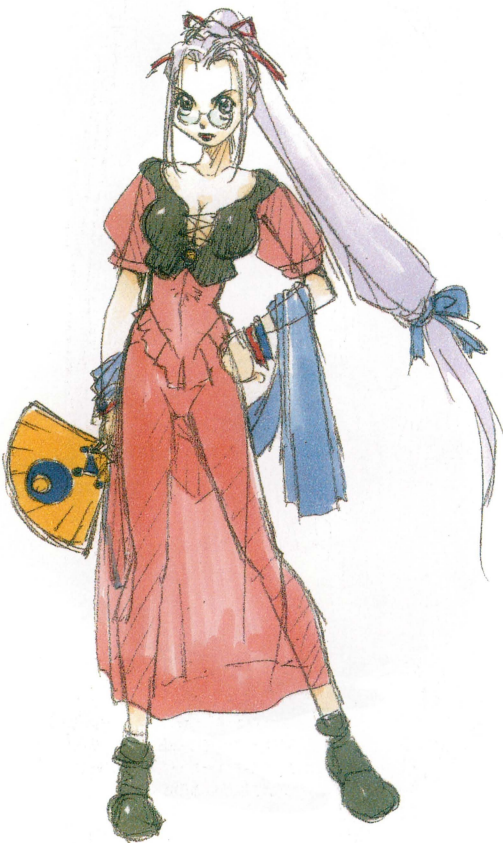
↑ルフィーの母、リルフィー。ルフィーももっと大きくなったら、こんなレディになるのかも

↓ルフィーの父、ガッシュ船長。帝国出身。帝国人時代はエースパイロットだった

──デバッグが大変というのはよく聞く話なんですが、実際お聞きするとほんとつらそうですね。
宏富：身を持って経験すればしばらくゲームに触れたくなくなりますよ(笑)。
──ということは宏富さんもデバッグですか？
宏富：そうです。僕も山本さん同様、デバッグを中心にやっていたんで、その苦労話になりますね。とりあえず最低限、恋愛イベントは全部チェックしなくちゃいけない。そのためにイベントを起こそうとするんですけど、最後の最後であと一個イベントが起きたらすべて終わるというとき、イベントが起きなかったということがあったんです。当然作り直さなくちゃいけないじゃないですか、作り直すとそれまでのセーブデータが全部使えなくなってしまって、また1から始めなくちゃならない。あとはある人にパンのお届けをしたかったんですけど、その人の会う前に違うイベントが起こって余計な時間をとられてしまい、やっと抜けられるなと思ってその人に近づくと今度は別の子のイベントが起きて、時間が切れたりだとかですね。ほかにも後半のイベントのスクリプトを自分で解読しながらデバッグしなければいけなかったとか。これはもう、スクリプトがわからなくて大変でした。それで、ゲームが発売され「ポヤッチオ」の攻略本を見たときは、あの時にこれがあったらどんなに俺は楽だったかと涙しました。
全員：そりゃ本末転倒だろ！(爆笑)

『ポヤッチオ』はメディアだ

──ところで、プエルコルダンの村人が全部で25人っていうのはどこからきたんですか。
近藤：どっからきたんだろうなぁ～？　まずは主要な6人のキャラと親、最低限村を構成する上で必要な家族みたいなところから村人の数は決めていっているんですよ。すべての家族が円満だったらキャラクターの数がすごい膨大な数になってしまうんで、初めての試みだし、なるべく少なくしないと、ということで、旅に出てたりだとか、離婚してたりとか、お城に手伝いにいってたりとか、理由を付けては親の数を消したりして家族を絞り込んでいったんです。
村神：両親が揃っている家庭があったか？って感じ。
近藤：ま、そこがね、僕の好きな(TVアニメの)『夢のクレヨン王国』と通じるところなんですけど(笑)。『クレヨン王国』を見てるとですね、たまに目頭が熱くなるんですよ。死神を倒さないと石にされた両親が死んでしまうっていうのに、シルバー王女はあんなにもけなげに明るく旅をしてるじゃないですか。そういうのを見てると、僕、ホロッときちゃうんですよ。楽しいから楽しい雰囲気でやってるとか、明るいから明るい雰囲気でやってるじゃなくて、「ポヤッチオ」の世界でも親とうまくいっていないとかそういう暗い部分や悩みを持っているキャラクターがいるけれども、それでも毎日を楽しく生きてるってところがいいなと思えるんで。で、個々のキャラクターと仲良くなっていくと、脳天気そうなルフィーにも実は色々な事情があるんだという部分で、さらに親近感を感じてもらえるんじゃないかなって思っているんですよ。実際ゲームが出てからの反応をみると、そういう個々のキャラクターが持っている悩みみたいな部分で共感できるキャラクターが

↓ピアの祖母、セラヴィの若き日の姿。修道院の魔法尼でありながら、毎晩抜けだしイケイケぶりを発揮していた

ポヤッチオどきどきアンケート結果

げーむじん恒例のユーザーアンケート調査を元にポヤ・ワールドにハマった人たちからの意見を近藤氏にぶつけてみた。ポヤッチオの魅力再発見！

「ポヤッチオ」の魅力は“生活感”にあるというが、はたしてユーザーはどんな部分にその魅力を感じたのだろうか？　またその部分を感じられなかったユーザーの意見とは？

●ポヤッチオのどこに生活感を感じましたか？

生活を感じる派

■朝晩の食事が一番「生活」を感じる。ゲームとしては本来省略できるパターン化された強制イベントなんですけどね。(横田・新潟県・28)
■ふと、自分がいつもの配達ルートを通っていると気づいたとき。(鈴木孝幸・埼玉県・20)
■現実の生活というのは実はすごく「面倒くさい」ことだらけ。その点、このゲームはあいさつしたり、食事をとったり、ある程度「面倒くさい」ことがあるから生活感はあると思う(宇田智弘・東京都・20)
■すべての人が自分の行動スケジュールを持っていること(秋山悟・鹿児島県・23)
■目的の人になかなか会えなくてイライラするところ(尾崎晶人・大阪府)

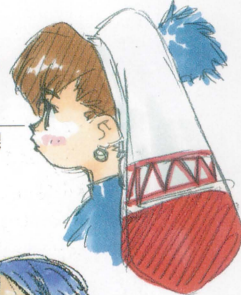
●近藤敏信かく語りき

「生活感」を感じていただけてうれしいです。「ポヤッチオ」で表現したかったコトのひとつですので…。制作していく中で、今後の方向性や「どきポヤ」では入れられなかったアイデアなどたくさんありますので次回作に期待していて下さい。みんなの感想が明日へのエネルギー!!お便り募集中(笑)。

生活を感じない派

■日々更新される会話がないから生活感を感じない。毎日同じ事が繰り返されるので、物語の中でストーリーが進行しているように見えない。たしかにイベントとして存在はするのだが、日常的な会話と言うよりキャラ紹介といった感じがした。ゲームはゲーム。生活感を出しすぎるとそれはそれで問題がある。そう、ゲームをやっている気がしない。(上田浩・東京都・24)

●近藤敏信かく語りき

こういう意見も当然あるだろうな…と、予想していたので「やはり」といった感じです。次回作ではより多くの人に、こちらの意図している部分が伝わるよう精進したいと思います。私の力不足、素直に「ごめんなさい」です。一応わたし

みんなに好かれていたりするんですよ。そういう意味でこのゲームは成功したかな。
──今、ユーザーの反応っていう話がでてきましたが、他にはどんな意見がありました?
今泉:名前が変だって言われましたね(笑)。
山本:『ポヤッチオ』っていうタイトルがどこに出てくるんだって言われたんですけど…。
近藤:僕はこのゲームがどこまでユーザーに受け入れられるのかなっていう不安がすごくありました。だけど、発売元のキングレコードに届くアンケートハガキを見ると、普段あまりゲームをしないライトユーザーから、ディープなゲーマーまでもが遊んでくれていたんで、あそこまで幅広い層に受け入れられたというのは意外でしたね。
村神:『ポヤッチオ』に登場するキャラクターのことがわかってくると、実在の人物のようにその人のことを話すようになるんですよ。ピアだったらこういうふうにいうよなとか。そういう話をゲームをした人達から聞くと、各キャラクターの存在が確立されてきているんだってことがわかってとてもうれしかったですね。
近藤:あと、一般的にゲームって上手いか下手かでその人の評価が決まるところがあると思うんですよ。『ポヤッチオ』ってそういうところが一切なくて、上手い下手とはまったく関係のないゲームなんです。そう考えればこれはゲームじゃない。映画を見るのに上手いとか下手ってないじゃないですか。でも、映画を楽しむ姿勢は、その人の見方でいくらでも変わってくる。だからそういう意味で『ポヤッチオ』はメディアだと思うんですよ。文章が読めれば雑誌も読める、小説も読める、そこにも上手い下手はない。そういった心で『ポヤッチオ』 に接してもらえれば、実は誰でも手軽に楽しめるゲームなんです。そこが今までのゲームとは大きく違う点だから、主婦の人からゲーマーの人まで面白いって評価してくれたんじゃないかなって思います。

■構成・文/斎木美香(スタジオ・ハード)

も作家のはしくれなので次回作で応えられるようがんばります。

どのキャラクターであれ、気に入っていただけたなら幸せです。

●個性豊かなプエルコルダン村の25人の村人たち。あなたの好きな人はいったい誰なの?

人気ランキング
(投票のあったキャラクター)

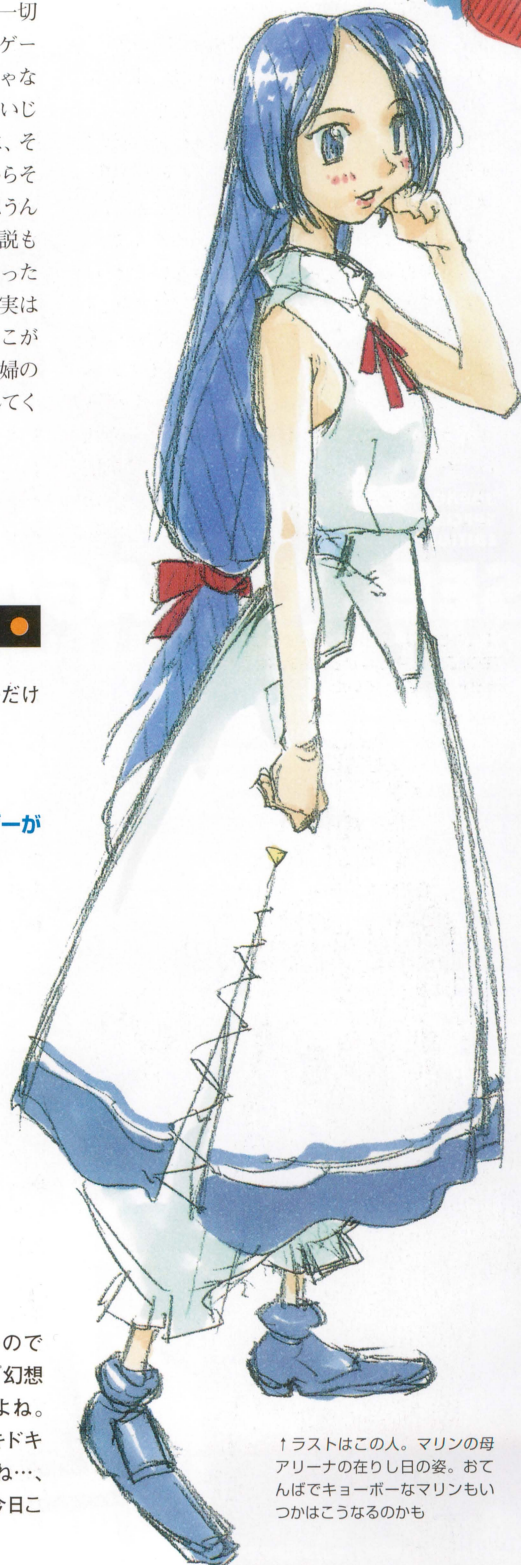
順位	キャラクター	割合
1	マリン	22%
2	ルフィー	18%
3	ピア	15%
3	リリィ	15%
5	マリア	12%
6	リーナ	9%
7	シンシア	4%
8	チェイン	2%
9	ローザ	1%
10	フィリア	0.6%
10	ロン	0.6%
10	マック	0.6%

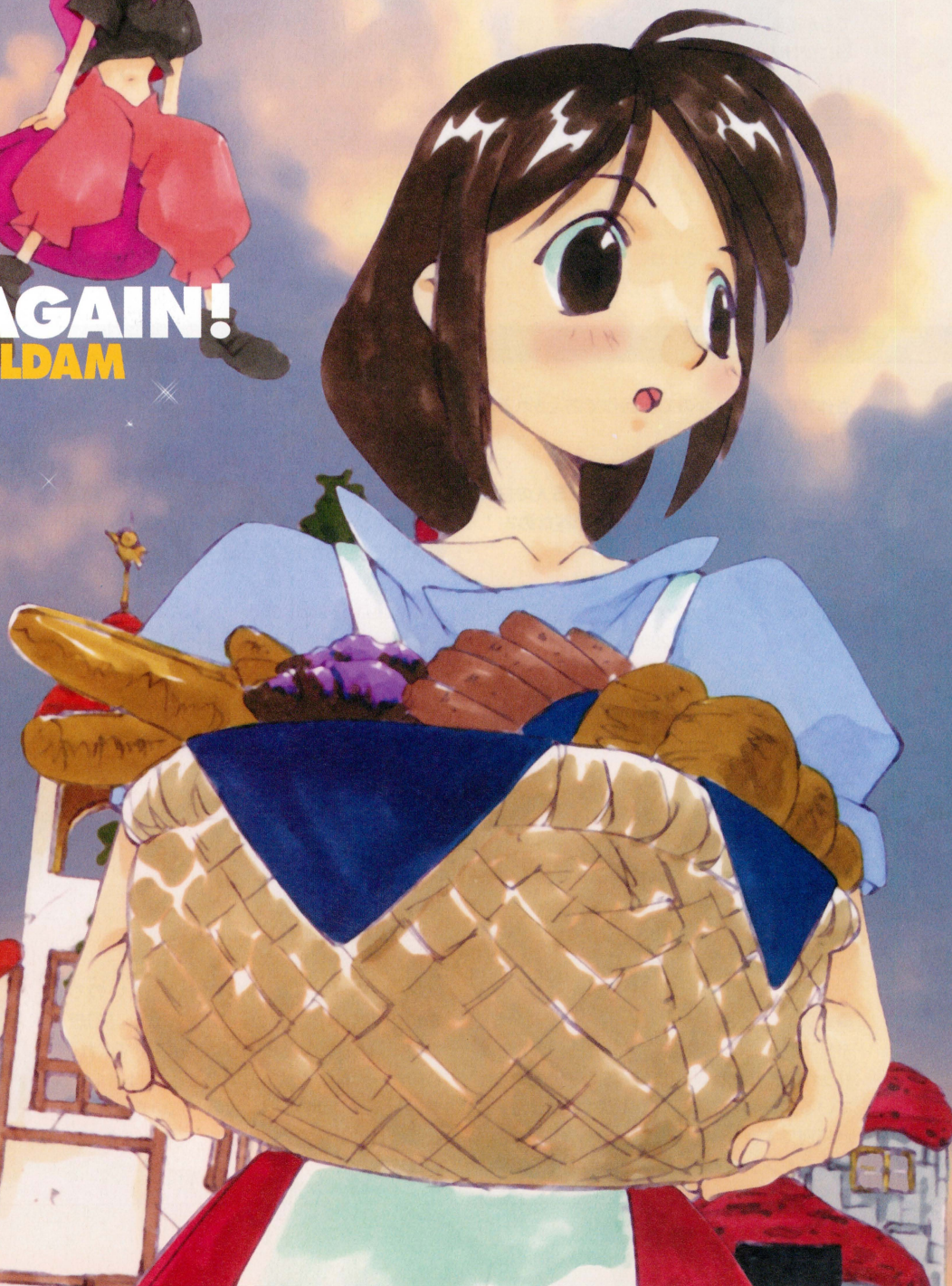
●近藤敏信かく語りき
マリンが一位は予想はしてはいたものの、やはりうれしいですね。「のほほん日記」読んでくれている人はわかると思いますがマリンはちょっと特別ですからね(笑)。でも、みんな愛しているのでシンシアとチェインがかわいそー(涙)。

●「ポヤッチオ」以外にもあるぞ! ユーザーが教えてくれた生活感溢れるゲームいろいろ。

ほかに生活感を感じるゲームランキング

1. ワールドネバーランド
2. 牧場物語
3. グランディア
4. MOON
5. ポポロクロイス物語
6. ワンダープロジェクト
7. To Heart
8. MOTHER
9. 夢幻の心臓2
10. 幻想水滸伝

●近藤敏信かく語りき
『ワーネバ』は遊んでないのでわからないのですが、『牧場』は確かにいい感じでしたね。『幻想水滸伝』はお城の発展ぶりがナイスですよね。私のハーレム城も温泉ができたときはドキドキでした(笑)。『牧場』以外は世界が広いですね…、次回は広い世界のゲームも作ってみたい今日このごろです。

↑ラストはこの人。マリンの母アリーナの在りし日の姿。おてんばでキョーボーなマリンもいつかはこうなるのかも

のほほん
ゲーム制作日誌
―― 次号より新章スタート！ ――
30PAGE SPECIAL EDITION
SEE YOU AGAIN!
FROM PUEREKOLLDAM
ようやくもって「どきどきポヤッチオ」も終わり、
スタジオ最前線にも束の間の休息が訪れていた…。
笑い声でかき消されていたはずの小さな音が部屋に響く…。
カリカリカリ…ホストマシンのディスクアクセスの音が耳に付く。
せまいアパートの中に9人すし詰めだった頃がウソのように、
今はその部屋を少し広く感じている自分がいる。
いつもの席に身を沈め、次なるゲームに思いをはせる…。
今度のゲームもきっと新しい「何か」を秘めたものになるはずだ…
ココは最前線、ゲーム業界という戦場の最前線なのだ。
名も無き傭兵達が集まる場所…スタジオ最前線。
ホストマシンの音が、また笑い声にかき消される日は近い…。
ゲームで会おう!
近藤敏信

TBS系ラジオ「子安、氷上のゲムドラナイト」お陰様で放送3年目に突入！

放送3年目を迎える「ゲムドラナイト」オリジナルアルバム「BLACK ALBUM」、「white album」が2カ月連続リリース!!
新オープニングテーマとエンディングテーマの他、このCDでしか聴けないザッピングドラマ、トーク…etc.収録!!

CD 98.11.18 ON SALE

BLACK ALBUM

提供：祝 3年突入!! ゲムドラナイト
子安武人＆氷上恭子

CD:PCCB-00346 ￥2,000(税抜) ￥2,100(税込)
特典：まるごと子安武人ミニ写真集

〈収録内容〉
1. オープニングトーク
2. CM「西麻布音吉探偵事務所編」
3. 名場面リクエストBLACK
4. 『Start again』
 〜ゲムドラナイト・新オープニングテーマ
5. CM「弟子募集編」
6. スペシャルゲストコーナー〜 BLACK！
 三木眞一郎さんが証言!! "子安武人"って!?
7. ザッピングドラマ「誤解の方程式・黒」
8. エンディングトーク
9. あなたも子安と一緒に歌おう！
 『あなたに出逢えてよかった』
10. 『星月夜』

〈ドラマ出演＆ゲストトーク〉…三木眞一郎

CD 98.12.2 ON SALE

white album

提供：祝 3年突入!! ゲムドラナイト
氷上恭子＆子安武人

CD:PCCB-00347 ￥2,000(税抜) ￥2,100(税込)
特典：もぎたて氷上恭子ミニ写真集

〈収録内容〉
1. オープニングトーク
2. CM「超大作映画『大正浪漫雑記帳』予告編」
3. 名場面リクエストwhite
4. 『私の涙を愛してる』
 〜ゲムドラナイト・新エンディングテーマ
5. CM「クラブG・新メンバーズカード編」
6. スペシャルゲストコーナー〜 white！
 長沢美樹さんに聞く!! "氷上恭子"って!?
7. ザッピングドラマ「誤解の方程式・白」
8. エンディングトーク
9. あなたも恭子と一緒に歌おう！
 『あなたに出逢えてよかった』
10. 『星月夜』

〈ドラマ出演＆ゲストトーク〉…長沢美樹

NOW ON SALE

-RADIO DRAMA-
子安・氷上ぷれぜんつ
ゲムドラナイトスペシャル

大正浪漫雑記帳

時は、程良いくらいの大正中期、場所は、東京市・浅草・・・。
子安＆氷上がプロデュースしたリスナー参加の音吉＆寅子之物語!!

出演：子安武人、氷上恭子、平松晶子、長沢美樹、矢島晶子、岩男潤子、新山志保、宮村優子、三木眞一郎、高木渉、岩田光央、ゲムドラリスナー、他　演出：千葉繁

PCCB-00328 ￥2,940(税込)

NOW ON SALE

子安、氷上の
ゲムドラナイト ON CD

PCCB-00289 ￥2,548(税込)

子安、氷上のゲムドラナイト 好評放送中!

パーソナリティー：子安武人、氷上恭子

日時：毎週日曜日
東京放送(TBS/東京/954kHz) ※深夜24：30〜25：00
北海道放送(HBC/北海道/1287kHz) 深夜25：00〜25：30
毎日放送(MBS/大阪/1179kHz) 深夜24：00〜24：30
RKB毎日放送(RKB/九州/1278kHz) 深夜24：40〜25：10
※東京放送の放送時間が、10月11日(日)よりが変わりました。

11月放送予定のゲムドラナイトは、
「ゲムドラ 3年目突入記念特集！」

CD 98.11.18 ON SALE

「ねおちゅぴ」の魅力を1枚のCDに収めたトークコレクションアルバムが、遂に登場!!

ねおちゅぴ1周年記念企画

ねおちゅぴ ベストトークコレクション

生駒治美・神谷けいこ

1年分の感謝を込めて、豪華ゲスト出演放送分を含む総集編、新録音「ねおちゅぴ」CDバージョン、大爆笑NG集と内容盛り沢山！放送が届かないエリアのユーザーも必携の1枚！

CD:PCCB-00345 ￥1,800(税抜) ￥1,890(税込)

ねおちゅぴ好評放送中!!

パーソナリティー:生駒治美、神谷けいこ

ラジオ大阪(1314kHz)	毎週日曜日	23時30分〜24時00分
ラジオ日本(1422kHz)	毎週土曜日	24時02分〜24時30分
東海ラジオ(1332kHz)	毎週日曜日	23時00分〜23時30分

SCITRON

発売：ポニーキャニオン/サイトロン・レーベル
SCITRON INTERNET URL：http://www.scitron.co.jp/label/

お求めはお近くのレコード店で。

セガラリー用にメットとかゴーグルがあればいいですねえ！

©藤島康介

過酷なコースを走破する壮快感&リアルな操作感！セガラリーシリーズはタフな男のゲームなのだ！

ラリーカーってカラーリングでカッコよく見えますね

——現在、アーケードで稼動中の『セガラリー2』が、いよいよDC版で発売されますね。

藤島：AC版『2』はまだやってないんですよ。DC版では、ハンドルも同時発売ですよね？

佐々木：それはまだちょっと…。

藤島：ええーっ、ハンドルがないとむちゃくちゃ困るんですけど（笑）。プラス、フットペダルもすっごく欲しいですね。

佐々木：うーん、具体的なことはまだなんとも…（笑）。

——いきなり開発者を困らせてどうするんですか。えー、『セガラリー』シリーズのメカとしての魅力はなんでしょうか？

藤島：やっぱり、ラリーカー（笑）でしょうね。カッコいいですよね。普通の車っぽいじゃないですか。舗装路だろうが、雪道だろうがどこでも走るから、ラリー車ってある意味最速ですね。

佐々木：たしかに実際に道を走っているセリカと、ラリーのコースを走っているセリカだと、コースを走っているほうがカッコいいんですよね。

藤島：やっぱり、カラーリングのせいでカッコよく見えるんですかね（笑）。あのバランスひとつでカッコよさがだいぶ変わってきますね。実際に模型で作ってみても、カラーリングやシールを貼るのって、バランスとかがメチャクチャ大変なんですよ。

——このゲームの一番の醍醐味というと、やはり操作する楽しみですか？

佐々木：操作性に関しては、かなり考えましたね。完全なシミュレーションをやっても、面白くないんですよ。普通の人がプレイして、ラリーのビデオを見ているような迫力を出せるようにしたかったんです。

藤島：このゲームって、ハンドルを切りすぎると抵抗になって、「ハンドルを切りすぎてはいけないんだな」って初めてわかるんですよ（笑）。

佐々木：開発するときは、最初にプロのドライ

SS DC AC

セガラリーシリーズ
（AC・SS版『セガラリー』AC版『セガラリー2』）

セガ・エンタープライゼス
レースゲーム　1〜2人プレイ
レーシングコントローラ対応

Profile

●藤島康介
（ふじしまこうすけ）
漫画家。「月刊アフタヌーン」（講談社）誌上で『ああっ女神さまっ』を連載中。骨の髄までメカ好きで、バイク・クルマがストライクゾーン！　あっぱれメカ大将&あばれはっちゃく！な先生なのだ！

●佐々木建仁
（ささきけんじ）
第12AM研究開発部部長。AC版『セガラリー』シリーズの産みの親。レースゲームのリアルを求め、夜な夜な首都高に出没する熱心さは、まさにクリエイターの鏡！　現在DC版『2』の開発で多忙を極める。

↑一般道を走るセリカとラリーを走破するセリカでは、やっぱり違い過ぎるってもん（AC版『2』）

↑海に沿った美しい町並みとは対象的に、コースはかなりシビア。高度なテクニックが要求される（SS版『1』）

↑デザートコース名物の三段飛び。まるで洗濯板の上を走っているようだ（SS版『1』）

バーの横に乗せてもらったりして、まず本物に触れることから始めるんですよ。

やっぱりそうしないと本物に近いものはできないと思います。

藤島：スッゴイ乗りたいですけど…。横に乗せてもらって、どんなスピードで走ってるんですか？

佐々木：全然別次元ですよ。同じ車とは思えない。スポーツでいうと、スキーに近いような感じですね。それにプロのドライバーはギリギリで運転しているように見えて、運転に余裕がある、っていうのが一番の感想ですね。

藤島：ドリフト教えて下さいとか、そういうのはなかったんですか？

佐々木：ダートのサーキットだと、2時間くらい乗ってれば、ある程度できるようになります。そういったドリフトの実体験などが、ゲームに活かされているんです。

藤島：それはドライビングのリアル感を表現しているわけですけど、リアルといえば、コースによっては、外側が崖になっていたりして、「落ちるーっ！」っていう感じがする。そんなスリルも『セガラリー』には盛り込まれていますよね。

佐々木：イタそうな岩肌のコースが設定されていたりしますね（笑）。

マウンテンコースは、まるでいじめられてるようで面白い！

――ちなみに藤島先生は、どんなコースが得意ですか？

藤島：マウンテンコースが楽しかったですねー。ほかのマップと比べていじめられてるところがいいんですよ（笑）。

佐々木：逆に中級コースって、どこがベストラインかわかりにくいんですよ。わかってしまうとスンナリ走れるんですが…。

藤島：逆走してギャラリーに突っ込むと１人だけ落ちる人がいますよね。

佐々木：『2』ではギャラリーが逃げまどうという動作が入っているのですが、それはラリードライバーの方からぜひ入れて欲しいって言われたんですよ。

↑』2』ではコースを大きく外れると観客席に突っ込んでしまうなんてこともラリーならではだ（AC版『2』）

↑美しい雪景色の森林コース。曲がりくねったコースが難易度の高さを物語っている（AC版『2』）

↑レースの最後といえば、やっぱりシャンパン。この喜びは厳しいコースを走り抜いた者の特権だ（AC版『2』）

藤島：へえーっ（爆笑!!）

佐々木：本当はもっとクモの子を散らすような感じにしたかったんですけど…。

藤島：DC版の『2』は、037とか出るんですか？

佐々木：今、交渉の真っ最中ですね。

藤島：何台くらいの車が登場するんですか？

佐々木：一応15台くらいを予定していますけど、実際にはどうなるか、まだわかりませんね。

――今、本物のラリーで強いのは日本車なんですか？

佐々木：やっぱり日本車なんですかね。カローラも強いですしね。

藤島：あれって反則ですよね。カローラをラリーに持ってくるところが卑劣きわまりない！

佐々木：あれで一瞬、カローラがカッコ良く見えたんですけどね。

藤島：ランサーはまだエボが市販されてるじゃないですか。カローラエボリューションなんてないですからね！

――佐々木さんは、ご自身でも車を運転なさるんですか？

佐々木：今はシビック・タイプRとかですね。後はフェラーリのF355を。

藤島：おぉっ、フェラーリ！

佐々木：ただですね、かなり厳しいんですよ（笑）。次にドライブゲームを作るときに何かピンと来るものがあるんじゃないか、ってことで無理して買ったんですけど。

藤島：普段はどんなところを流してるんですか？

佐々木：首都高とか走ってます。簡単に○○○キロ弱くらい出ますね…、なんて言うとマズイですか（笑）。

藤島：えーっ！　○○○キロですか、それはヤバイですよ！

セガのゲームはしつこくやろうって気にさせる！

――レースゲームって、車好きじゃないとダメなんですかね？

佐々木：実際に見たり触ったりしないとダメですよね。カタログを見て作っても、意味ないじゃないですか。

藤島：『セガラリー』も、ご自身が好きで企画が立ち上がったんですか？

佐々木：そうですね。でもこの企画を始めたときは、やっぱり間口が狭いって言われたんですけど…。

藤島：でもセガのゲームって、しつこくやろうって気にさせるんですよ。ここがスゴいところだなって思うんですけどね。

佐々木：やっぱりいくら練習しても、報われないとやる気をなくしますから、ある程度練習をすれば走れるくらいの難易度にはしています。うまくなったっていう達成感をプレイヤーの方に実感して欲しいんですね。

藤島：SS版『1』では、何度やっても初めのデザートコースにある三段ジャンプが飛べなかったんですよ。運転しても全然真っすぐ進めなかったくらいで。けど、練習していくうちにコーナリングをする時は、思っているより早めにハンドルを切ればいいんだ、ってことが段々とわかってくるんです。そんな感じで、練習をすればするほど段階を踏んでテクニックが身についていく実感があるんですよね。

レースゲームの課題とは？

――開発のコンセプトは、本物のラリーのリアルさを再現する、ということですよね？

佐々木：前作を開発しているときは、プロのドライバーの人が一週間おきくらいで来てくれて、色々指導してくれたんです。けど、その通りにするとかなりストイックなゲームになるんですよ。

藤島：それはスゴいじゃないですか！　だったら『セガラリー・ハード』みたいなのを出して、「本物のラリードライバーの領域はこれ」っていうのを作ってみたらどうですか。「これぞ本物!!」っていうキャッチフレーズをつけて（笑）。

佐々木：はたしてユーザー層がそこまでついてきてくれるかどうか（笑）。

――リアルさという点でいえば、『グランツーリスモ』って、同じ開発者から見ても、相当にショッキングなゲームでしたか？

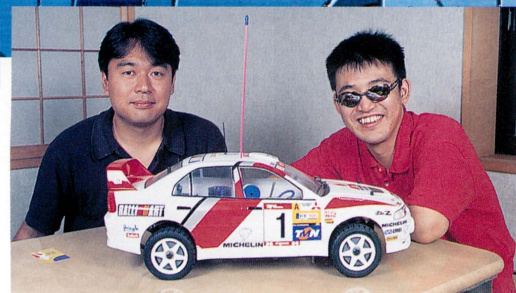
佐々木：あのリプレイはスゴいですよ。カーライフを楽しむという点では、家庭用のドライブ

←藤島先生自作のランエボV。右の『2』に登場する同車同様ラリーカーは模型でもかっこいいのだ

Toyota collora WRC

セリカに次いで登場した新車種。標準的な操作性と、軽快な動きはカローラならではのものだ（AC版『2』）

Mitsubishi Lancer Evolution V

最強の呼び声も高かったエボリューションⅣをさらに改良、高い安定性を獲得した高性能車種（AC版『2』）

↑ランエボを前にパチリ。無類のクルマ好き同士の歓談ははてしなく続く。クルマ好きに悪い人なし！ってホントだね！

ゲームの１つの完成形を作りだしたんじゃないですか。
藤島：でも『グランツーリスモ』って、ダートを走ると遅くなっちゃうんですよね。
佐々木：そういう意味では、スピード感を表現するのってかなり難しいんですよ。
藤島：『セガラリー』で不満だったのは、体感スピードが遅いというか、吹けが悪く感じられる。今のところ、視覚とか音声できちんとそれが表現されているメーカーってないですよね。
佐々木：加速感と減速感は、まだきちんと表現されていない点なんです。あと、ラリーって、自分がどこを見てるかって色々考えると到底正面だけでは収まらないんですよね。横視界とかも重要になってるんです。
藤島：実際に、横の視界で感じるスピード感って重要ですよね。ゲームだとやっぱり正面に視界が固定されますもんね。横視界もカバーできるような、メットとかゴーグルがあればいいと思うんですけど。あともっとリアルに、画面が揺れればいいんですけどね。でも揺れると気持ち悪くなるんだよなぁ（笑）。あと、６速も欲しいですね。３速までだとさみしいですよ。
佐々木：我々も『2』を作るときに、６速までやろうとしていたんですけどね。まず６速まで必要なコースがあんまりないんで断念しました。開発はしていきますけど。
藤島：今後の課題としては加速感をどう表現するかということですか？
佐々木：それは今まさに研究中ですから。身を持って。身体を張って（笑）。
藤島：ここまでできても、まだできてないことがあるんだから、まだいくらでもいけるハズですよ。
佐々木：まだ、車ゲームに近くて、本物の車にはかなり遠いと思うんですけど、できるだけ近づけていきたいです。その2つをもっといい形で融合させたゲームを作りたいですね。
藤島：そうですよ。我々ユーザーは命張らないで楽しめるんですからね。もっと頑張ってもらわなきゃ（笑）。
■構成・文/高村泰稔（スタジオ・ハード）
■撮影/片山よしお

藤島康介いち押しメカニック!!

「ランチア・ストラトス」

『セガラリー2』のイチ押しメカは、ランサーエボⅤやプジョーを押しのけランチア・ストラトスに決定!!　ラリーカーとは思えないクサビ型のシャープなボディーにハイスペックエンジンを搭載。速い、強い、カッコいいと三拍子揃った、まさにランチア陣営の切り札だった。ランチア独特の、シャープなハンドリング性能はMR車ならでは。でも扱い難さはかなりもの。DC版で、このジャジャ馬マシンを使いこなせ!!

INSERT COIN(S)
SEGA 1998

Subaru Impreza WRC
スバルの名を世界に知らしめた名車。その性能は、3年連続タイトル獲得が証明している（AC版『2』）

PRESENT!

このコに名前をつけて！

募集は今回までで終了です。1000通は間近！キミのつけた名前が選ばれるか最後の一押しを！

ということで、またもテレカを50名の方にプレゼント！　アンケートハガキの表にキミのつけた名前、その理由を明記し、プレゼント番号を16番と書いてご応募下さい。
（締め切りは12月10日消印有効）

桑島法子の No Surprises

HOUKO KUWASHIMA

アニメにゲームに、育ち盛り、伸び盛りの法子が贈るいつもの私、ほんとの私

第3回　秋の奇跡　～鎌倉編～

新しい役、新しい作品に出会う時って、とってもワクワクするものです…。だから、ひとつひとつ大切にしたい。
――おや？　いつもと違って真面目だゾ？　どうしたんだぁ？？

実りの秋！　充実の秋!!　到来ッ。皆さん、本読んでますかぁ？　自称、究極の秋女・桑島法子でーす。なぜ秋女かと言いますと、毎年秋になると何かしら仕事面でチャンスが訪れるからです。

思い起こせば、青二に入りたてで、ほとんど仕事をしていなかった1年目の秋に、CDドラマで主役をもらい、事務所のマネージャーにも少しは存在を認識してもらえるようになったり（ハァ、なんだか書いてて切ないなぁ）、2年目の秋には、『ナデシコ』のユリカ役との運命的な（!?）出会い…。3年目は、少し遅れて冬にさしかかってしまったけれど、初の男の子役レギュラー、白ボンを獲得!!　…と、まぁ、周期的なモノなのかなんなのか、ツキがまわってくる時期というのがあるらしく、私はこれを"秋の奇跡"と呼んでいるのです。

そして、今年の秋は『マスターキートン』、『どっきりドクター』と、2本も大切な作品が増えました。まだ見てないとゆー方、要チェックですよ。よろしくっっ!!

秋色の室内。まどろみの時。おなかがすいた…

やっと会えた!!　記念のツーショット（謎）。なめてます（笑）。とても清々しいお顔です

甘夏ソフトはちょっぴり夏のなごりの味がした

PROFILE

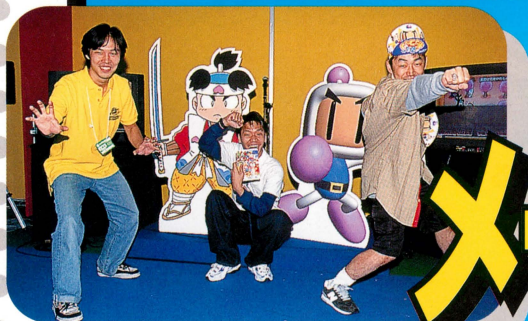
くわしまほうこ。12月12日生まれ。青二プロ所属。秋の新番『マスターキートン』（平賀百合子役）、『どっきりドクター』（小泉みゆき役）に全力投球中。

買って帰ろうか、どうしようか

はかなげに風に踊る紙風船たち…。何を思ふのでしょう

流れの中に佇んで…　ハイ、ズームッ！

正義の味方はどこにでも現る

白ボンのお面、700円也。ああ、これぞ煩悩!?

「スタッフロールに載りたい！」という野望を胸に、メーカーに玉砕し続けてきた、アリtoキリギリス（以下、アリキリ）。もうダメか…と、思っていた前回、心優しきハドソンさんのRPG『桃太郎伝説』に登場することに！　泣いて喜ぶアリキリだったが…。

アリtoキリギリス 恩返し in 東京ゲームショウ

『桃太郎伝説』に登場できたお礼をしよう！

石井「何かさ〜。僕たちゲームに登場できることになってうれしいよなぁ。そんな心優しいハドソンに、何か恩返ししたいね」
石塚「現ナマとかで？」
石井「バカ！　違うよ。僕達にそんな金はないだろ〜。提供できるのは、この体だけ…」
石塚「え〜っ！　さくまさんとか、広報の藤原さんに体を提供するのはなぁ…。そういう趣味ないからなぁ、キツイなぁ」
石井「バカ！　誰がそんな事を言ってるんだよ。体っていっても、体力のことだよ」
石塚「それだ！　肉体労働で奉仕しよう」
…ということで、ハドソンに恩返しをするべく、アリキリ一行がやってきたのは、千葉県幕張メッセで開催されている、一般客でにぎわう「東京ゲームショウ」最終日（10/11）。家族連れやゲーマーの人口密度の高さからくる、熱気と臭気が渦巻く中、アリキリはハドソンを昇天させるような、立派な肉体奉仕を行えることができるか？

↑「うっわ〜。さすがに人が多いなぁ」（石井）「あったよ！ハドソンブース」（石塚）今日はちゃんと働けるかな？　アリキリ！

「今日はよろしく〜」

石井は礼儀正しい

↑「今日はよろしくお願いします」（石井）と、改めて礼儀正しく挨拶。う〜ん、好青年だ

よっしゃ！やった!!

↓「僕のあり余っている体力を捧げます！」（石塚）の口説きが通じたのか、お手伝い決定！

アリキリ人気者！

↓アリキリがやってきたことで、子供からお母さんまで、みんながアリキリに大注目！　やったね、アリキリ。人気者じゃないか！

「あ〜アリキリだ〜」

TBSラジオ『アリとキリギリスのげーむじんじんじん』を今すぐ

AIR CHECK!!

↑人気コーナー「おみみの恋人」では、声優さんとのきわどいバトルトークが炸裂！　聞け！

TBSラジオ月曜深夜24：27〜24：57のお楽しみ『アリtoキリギリスのげーむじんじんじん』は、話題のゲームチェックから、ゲームクリエイターの爆笑トーク、ゲスト声優さんと繰り広げるトークなど、内容盛りだくさんのゲームバラエティ番組。11月の「おみみの恋人」ゲストは、本誌コラム連載が好評の声優、桑島法子さん。クリエイタートークに今、話題のセガの湯川専務が来るかもしれないと、濃い内容でお届け！　今すぐ聞かなきゃ、ソンをする「げーむじんじんじん」。今すぐチェックだ！

働いて働いてハドソンに恩返しするはずだったのに

とりあえず、
働いて、働いて、働くんだ！

「宣伝しまくれ」という藤原さんの命令の元、ビラ配りをするハズが30分も経つと…。
石塚「もう飽きた！　みんなゲームに夢中で、ビラもらってくれないよ！」
石井「でも、君はいいよな。子供からサインをせがまれて。僕なんかお前の隣にいたのに、素通りされたんだぞ（涙）」
石塚「コンパニオンをナンパしたい！　っていうか、お持ち帰りしたい！　行くぞ！」
　あ〜、行っちゃったよ。いいのか？　アリキリ。でも、藤原さんに見つかって怒られたみたいだけど。でも、何とか許してもらって、最後はハドソンキッズたちとの記念撮影でお別れだ。ごくろうさま、アリキリ！

ハドソンのゲーム買ってね〜♪

↓子供達に宣伝しまくるアリキリ。快調にはかどっているね

買って買って買って

買ってね！

↑懸命に宣伝しても、子供はゲームに夢中。「買ってくれないとぶつ！」（石井）とヤケ気味

↑「ノルマ分、しっかり配ってね」と、ビラ配布を命じられるまでもなく、子供たちにアタックする２人

でも飽きちゃったから

コンパニオンをナンパするべく、ダッシュ！

↑「もういい！　遊びに行ってやるぅ〜」と、逃げ出したい様子。恩返しは？

他のブースに遊びに行っちゃった

↑「僕、格闘ゲーム好きなんだよね」（石井）と、突如カプコンブースに乱入するアリキリ。コスプレイヤーと記念撮影までしてうれしそうだが、仕事は？

ディレクター田中までも…

コンパニオンがバックステップ

↑「ナンパだ、ナンパ！」（石塚）「おっしゃ〜！」（石井）あぁ、もう誰も止められない…

ついに広報藤原さんの愛のムチが

↑ついに藤原さんに遊んでいたのが発覚！「遊んでるなら帰れ！」と怒り心頭の様子

↓「もうしません」（石井）「ゲットしたコンパニオンの携帯ナンバー教えるから」（石塚）と、平謝りの２人

でも最後はニッコリ♪

SEPTEMBER
Game jinjinjin 9

丹下桜
SAKURA TANGE

アリけんキリギリスの
げーむじんじんじん
番外編VOL.2
TBSラジオ月曜
深夜24:30〜1:00
オンエア

おみみの恋人

現在のゲームに必要不可欠の存在、声優さんをお迎えして、声優業の本音や秘密を根ほり葉ほり聞き出す当コーナーの番外編。9、10月のゲストは、丹下桜さんと三石琴乃さん!

作詞ノートいつも持ち歩いてます!

妹的な役柄の多い丹下桜さん。確かに天真爛漫な声は「妹」のイメージにピッタリ。でも「私って、兄弟どういう風に見えます?」と丹下さん。「末っ子?」と答えると、イタズラっぽく「長女なんです。根は結構、お姉ちゃんタイプ」とのこと。そのしっかりしたお姉さんらしさを発揮した? アルバム『NEW FRONTIER』では4曲の作詞を手掛けている。作詞の秘訣を聞くと「作詞ノートを作っていつも持ち歩いているんです。独り言に近いんですけどね。『今日は晴れていて気持ちがよかった』とか」とうれしそうに笑う。また、シングル「FREE」は切ないナンバーだが「曲は切ないけど、ただ切なく歌うのではなく、歌う時に優しさや強さが感じられるように歌いました。そういった2面性をバランスよく出していきたいです。歌を歌っている時は声優丹下桜ではなくてアーティスト丹下桜。私は声の表現者だから、声と歌で表現していきたいです」と、アーティストの顔を見せる丹下桜さん。これからも目が離せない!

PROFILE&SCHEDULE

たんげさくら。青二プロ所属。3月24日生まれ。声優の枠を超えてアーティストとしても活躍中。もちろんゲームのお仕事も急増中。『ときめきメモリアルドラマシリーズ』2作の秋穂みのり役が印象深い。

↑「納豆」トークで盛り上がる丹下さん。アリキリとは「納豆仲間」らしい?

三石琴乃

KOTONO MITSUISHI

「実は、ゲームのハードは全部持ってるんですよ！」
『げーむじんじんじん』収録後の琴乃さんは、『セーラームーン』のうさぎちゃんバリに元気よくしゃべりだした。
「今は時間がないからちょこっとしかできないんですけど」
なんでも以前、ゲーセンで『鉄拳』が出たての頃、対戦勝ち抜きで5人抜きを達成したとか？「まだ出たての頃で、みんな技とかわからないから勢いだけで勝っちゃったのかも！　でもこれは楽しいって！」
見知らぬ猛者を投げる、蹴る…。これぞ病みつきになる快感！
「今好きなのは、『ポケモン』。技とかコメントもわかりやすくて、センスもキラリと光ってるから好きなんです。1/1ピカチュウ持ってま～す！」
最近は、ゲームのお仕事も増えて

1/1ピカチュウ持ってま～す！

きて、「コンビニに置いてあるゲームを見回してみると、あれとこれとそれと…、私、出てるよ！」という状況らしい。
「今後は、琴乃の琴線に触れるゲームの役を演じたいし、遊びたいですね。ゲームの進歩に合わせて私たちもレベルアップしていきたいし」
常に前向きな琴乃さんらしい。ちなみに、琴乃さんの琴線に触れるゲームとは？
「それは…ひ・み・つ、です！」
みんなで想像して下さいね！

PROFILE&SCHEDULE

みついしことの。アーツビジョン所属。12月8日生まれ。TVアニメ『美少女戦士セーラームーン』の月野うさぎ役と『新世紀エヴァンゲリオン』の葛城ミサト役は超有名。舞台、CD、エッセイ執筆などと幅広く活動する。最近のゲームのお仕事は『武蔵伝』の役など。

↑アリキリ・石井さんにタイプの声と言われ、しきりに照れる琴乃さん。

マリスミゼルインタビュー

MALICE MIZER Mana

GAME-JIN（げーむじん） FACE³

「読者の皆さん、ご機嫌いかが？」

幻想的な曲、中世ヨーロッパを思わせる衣装と妖艶なメイク。
そして、テレビでは決して喋らないという、
寡黙で神秘的なイメージの強いマリスミゼルのギターのマナさま。
でも実は、ゲームに関してマニアックな知識を持つ、
意外な一面もあるのだ。
「こんなにゲームが好きな人を紹介しないわけにはいかない!」
と、いうことで、『げーむじん』がインタビューを敢行!
マナさまのマニアックトークを心して読め!

ボク、基本的にダークでグロいのが好きなんです。
だから『マリオ』とか、カラッとした明るいゲームには興味がわかないんです。

3DOの「REAL」って、デザインがカッコイイじゃないですか。4本脚がパルテノン神殿を思い浮かべる高貴な感じで…

——ゲームから影響を受けて作曲することもあるということですが、影響を受けたゲームのタイトルを教えて下さい。

Mana(以下M):ゲームから影響を受けて作曲することはあります。メガCDに『夢見館』ってゲームがあるんですけれど、発売当時は画面がキレイで、内容も斬新だったんで買ったんです。実際、プレイしたら結構ハマッて「これはボクのイメージに近い、このイメージの曲が欲しい」と、そこから曲を膨らませたりしました。世界観で言えば『Dの食卓』も好きです。3DOを買うきっかけになったソフトなんですよ。雑誌で画面を見た瞬間に世界が自分に伝わってきたんで買いました。ゲームの世界観が、自分の求めている物に近いと感じたんです。それで「このゲームはやらなくてはならない」と思って。ボク、基本的にゴシックで幻想的なものが好きなんですよ。『Dの食卓』はエロは入ってないんですけどグロかったし、ダークな設定が好き。だから『マリオ』とか、カラッとした明るいゲームはダメですね。あんまり興味わかないんです。PCエンジンの『ネクロマンサー』とか、そういうのが好きです。当時、血が吹き出るゲームは珍しかったし、すごかったじゃないですか。

——ゲーム暦はどれくらいなんですか?

M:とりあえずファミコン前からです。アーケードだけじゃなくて、ブロックソフトとかTVファンもやってました。今、家にあるのは、テレビゲーム6、15、その他色々。あと、任天堂から出ていた『ブロック崩し』しかできないブロック崩しっていうゲーム機もすごい好きだったんですよ。

——好きなゲームのジャンルは?

M:レース物が好きです。子供の頃、駄菓子屋で『ラリーX』とか『ヘッドオン』をやっていました。シミュレーションとアドベンチャーも好きです。RPGも嫌いじゃないけど、仕事柄、時間のかかるゲームはできないから。レースゲームもどちらかと言えばドライブ感覚に近い遊び方をしていますね。今、遊んでいるのは『オーバードライビン』っていう、レースゲームです。実際のドライブみたいに流して走れるところが好きです。ゲーム中にスーパーカーが出てくるのもいいですね。スーパーカーの中でもデトマソ・パンテーラが好きで将来乗りたいけど、今はゲームで練習するって感じですか。

ゲーム機は基本的にファミコン以降の機種は全部あります

——どれくらいマシンを所有していますか。

M:基本的にファミコン以降の機種は全部あります。だから50台くらいはあるんじゃないかな。持っているマシンで一番好きなのは、初期型で色の黒い3DOREAL。デザインがカッコイイじゃないですか。4本脚がパルテノン神殿を思い浮かべる高貴な感じで、すごく好きなんですよ。エレガントな感じのするフロントローディングもいいですね。3DOには他にもTRYとか2があったけど、やっぱりREALがいちばん個性的ですよ。

——アルカディアって知ってます? ボク持っていたけど、捨てちゃったんですよ。

M:え? 捨てちゃったんですか。もったいないですね～。秋葉原に「◯◯◯」っていう店があって、そこにずっと3万円くらいでアルカディアの本体だけ置いてあるんです。ソフトがないから、なかなか売れないらしいんですけど。ショップに訪れる度に、本体だけでも買うべきか買わざるべきか悩んで、未だに買ってないんですよ。

——ジャガーとか海外モノは揃えてますか?

M:うまいとこ突いてきますね～。今でこそ、ある程度自由にお金が使えるようになったけど、昔はバンド活動につぎ込んでいたからお金がなかったんですよ。だから欲しかったんだけど買えなくて。今、探しているんだけど、全然見つからないんです（…その後、購入に成功！）。

——それほどゲーム好きならば、ゲームの制作には興味がありますか?

M:興味ありますね。結構エグいのが好きなんで、ダークなのが作りたいですね。斬新な物がすごく好きなんです。ゲームもボクたちのバンドも、自分たちの想いで人を感動させるって部分は近いんじゃないかな。

スーパーカーの中でもデトマソ・パンテーラが好きです。
将来乗りたいけど、今はゲームで練習するって感じです。

今回、ボーカルのGacktさんが初めて作曲したという『Le ciel～空白の彼方へ～』。ストーリー性の高いドラマチックなサビのメロディが印象的。

Manaさま直筆サイン入りポラロイド写真プレゼント
撮影に使用したManaさまのポラロイド写真にサインをつけて、
２名様にプレゼントします。
ご希望の方は、ハガキに住所、氏名、電話番号、『げーむじん』の感想を書いて、
〒164-0012
東京都中野区本町3-28-19 ティーツー出版 げーむじん編集部
「Manaさまのポラロイド写真が欲しい」係まで
締め切りは12/10当日消印有効。発表は発送をもって代えさせていただきます。

MALICE MIZER　Mana
マリスミゼルのリーダー。
ギター担当にしてダンサー。
好物は幻のヨーグルトカプリコ。最近うなぎにも凝っているらしい。
97年7月『ヴェル・エール～空白の瞬間の中で～』で
メジャーデビュー。9月30日に新曲『Le ciel～空白の彼方へ～』
を発売したばかり。10月28日にはライブビデオを発表。

YARIKOMI GAME NO SUSUME
やりこみゲームのススメ

アストロノーカ（PS）
東京魔人学園剣風帖（PS）
ビートマニア（PS）

アストロノーカ

ちまたではガーデニングがブームだけど、どうせ育てるのなら食えるもの、野菜がイチバンだよね。この農作物育成シミュレーション「アストロノーカ」で、種まきから収穫まで野菜作りの楽しさを体験しちゃおう!

アストロノーカとは、すなわち『アストロ農家』。体のどこかに野球のボール型のアザがある超人を9人集め、地球最強のベースボールチームを結成する……って、そりゃ『アストロ球団』だ! なんていうボケはこのくらいにしてと、このゲームの目的は、海原雄山がショック死するほどスゴい至高の野菜を作り出し、宇宙一の農家王になること。そのためには野菜のタネを交配して新種を作り、数々の作物コンクールで優勝しなくてはならないのだ。ところが、なかなか思い通りに交配できないわ、謎の生物バブーが畑を荒らしに来るわで、「農家の星」を掴むのはいつの日になることやら。さあ、レッツ・ファーミングだよブラザー!

↑プレイヤーは宇宙一の農家を目指して日々農業に励む。この自宅から全てが始まるのだ。がんばれ、宇宙農家

↑これがつくるべき野菜「宇宙野菜」。種類も豊富にあるので、品種改良を行なって新しい野菜をつくるのだ

全ての宇宙農家に捧げる究極の農業生活

宇宙農夫必携！　宇宙メンデル表

「宇宙メンデルの法則」とはカンタンにいうと、野菜の交配を司るルールブック。「科」と「メンデル数」の2つの要素があって、交配後の野菜を決める働きがあるのだ。まずは「科」についてなんだけど、これはいわば野菜の形状を決めるもの。「同じ科の野菜」どうしを交配すると「同じ科の野菜」が、「違う科の野菜」どうしを交配させるとさらに「違う科」が生まれやすいという特長がある。ようはA+A=A(B+B=B、C+C=C)で、A+B=C(B+C=A、A+C=B)になるってことなのだ。

次に「メンデル数」だけど、これは野菜のレベルとでも思えばいい。交配する2つの野菜それぞれのメンデル数を合計した数値で、新種の野菜が決まる。「シマイモ(メンデル数2)+星カブ(メンデル数4)=メンデル数6の野菜(腰掛けレンコン)」などだ。この宇宙メンデル表を理解できるようになれば、プレイヤーの農業生活がぐーんと楽になることは間違いなしだ。ちなみに右の「宇宙メンデル表」内での×印は作物がつくれないことを指している。野菜名が記入されている物のみが作成できるという意味合いになっているわけだ。

宇宙メンデル表

	宇宙A科	宇宙B科	宇宙C科
2	×	シマイモ	×
3	×	×	×
4	×	星カブ	×
5	×	×	トマトニアン
6	×	腰かけレンコン	×
7	穴ホウレン草	×	×
8	×	コスモニンジン	×
9	ニラクラウン	×	電灯キューリ
10	×	タマネギボム	×
11	透明キャベツ	×	土星ナス
12	×	イモ球	×
13	ウキウキパセリ	×	ドームメロン
14	×	ゴボウ玉	ひよこレモン
15	カリフラボール	×	ロウソクコーン
30	×	火星カボチャ	×
45	宇宙マメ	×	砲丸ピーチ
60	ホタル唐辛子	×	イチゴブドウ
90	真空ワカメ	トゲガーリック	光速パイン
120	×	カブトタケノコ	×
150	月面コンブ	×	スイカタワー
300	×	冥王マツタケ	×
450	チンゲンツリー	×	銀河ドリアン
600	妖精ピーマン	貴婦人	×
1050	水晶ハーブ	×	×
1650	×	×	アストロキング

アストロちょっといいハナシ：ゲームを開始してからしばらくの間、バブーは畑に侵入してこない。そのため、この期間に効率よくお金を稼いでおくと、交配マシン（300ゼニー）とその改造費（3,000ゼニー）、そしてピートの改造代（3,000ゼニー）を捻出するのがラクになる。「シマイモ」よりも売価の高い「星カブ」を中心に栽培すれば、1月の第2週には3,000ゼニー以上稼ぐことができる

楽して稼ごう、リッチな農業生活

交配早見表で新種野菜もラクラク育成

「交配」に「メンデルの法則」？むかし理科の授業でやったよなあ…熟睡してたけど。っていうか、頼む！　理科の話はカンニンしてと、突如出てきた専門用語に青くなって、全面的に降参する方も多いはず。そこでどの野菜を組み合わせると新種の野菜ができるかが一目でわかる表を作ってみたぞ。これを参考に交配をくり返せば、苦労せずに野菜を作り出すことが可能。コンクールだってバッチリだ！　といいたいのだけれど、ただ新種の野菜を作るだけでは優勝は難しい。なぜなら審査員に「すばらしい」と思わせる品質の野菜が要求されるからである。そのカギとなるのは野菜の「属性値」と「芸術点」。芸術点はバブーとの攻防によってもらえるもので、野菜の種を植えた日から、収穫する前日までの合計ポイントを、植えた日から収穫する前日の日数で割ったものとなる。

芸術点	ポイント
0〜100	0
101〜150	1
151〜200	2
201〜300	3
301〜	5

野菜交配早見表

交配によって出来る野菜	交配する野菜の組み合わせ
腰掛けレンコン	シマイモ×星カブ
穴ホウレン草	シマイモ×トマトニアン
コスモニンジン	シマイモ×腰掛けレンコン
ニラクラウン	星カブ×トマトニアン
電灯キューリ	シマイモ×穴ホウレン草
タマネギボム	シマイモ×コスモニンジン、星カブ×腰掛けレンコン
透明キャベツ	シマイモ×電灯キューリ、腰掛けレンコン×トマトニアン
土星ナス	シマイモ×ニラクラウン、星カブ×穴ホウレン草
イモ球	シマイモ×タマネギボム、星カブ×コスモニンジン、穴ホウレン草×トマトニアン
ウキウキパセリ	シマイモ×土星ナス、星カブ×電灯キューリ、コスモニンジン×トマトニアン
ドームメロン	シマイモ×透明キャベツ、星カブ×ニラクラウン、腰掛けレンコン×穴ホウレン草
ゴボウ玉	シマイモ×イモ球、星カブ×タマネギボム、腰掛けレンコン×コスモニンジン、ニラクラウン×トマトニアン
ひよこレモン	電灯キューリ×トマトニアン
カリフラボール	シマイモ×ドームメロン、星カブ×土星ナス、腰掛けレンコン×電灯キューリ、タマネギボム×トマトニアン
ローソクコーン	シマイモ×ウキウキパセリ、星カブ×透明キャベツ、腰掛けレンコン×ニラクラウン、穴ホウレン草×コスモニンジン
火星カボチャ	カリフラボール×ローソクコーン
宇宙マメ	火星カボチャ×ローソクコーン
砲丸ピーチ	カリフラボール×火星カボチャ
ホタル唐辛子	カリフラボール×宇宙マメ
イチゴブドウ	ローソクコーン×砲丸ピーチ
真空ワカメ	火星カボチャ×イチゴブドウ
トゲガーリック	宇宙マメ×砲丸ピーチ
光速パイン	火星カボチャ×ホタル唐辛子
カブトタケノコ	ホタル唐辛子×イチゴブドウ、火星カボチャ×トゲガーリック
月面コンブ	イチゴブドウ×トゲガーリック、ホタル唐辛子×真空ワカメ
スイカタワー	イチゴブドウ×光速パイン、ホタル唐辛子×トゲガーリック
冥王マツタケ	月面コンブ×スイカタワー
チンゲンツリー	スイカタワー×冥王マツタケ
銀河ドリアン	月面コンブ×冥王マツタケ
妖精ピーマン	月面コンブ×妖精ツリー
貴婦人	月面コンブ×銀河ドリアン、スイカタワー×チンゲンツリー
水晶ハーブ	銀河ドリアン×貴婦人、チンゲンツリー×妖精ピーマン
アストロキング	貴婦人×水晶ハーブ

農業するなら金をくれ！　〜ハウツーお金稼ぎ〜

野菜を収穫すれば自動的に種が3個できるし、種の交配自体はまったく無料。お金を稼ぐのはそんなに難しくはないハズなのに、なぜかいつもキュウキュウで資金稼ぎに追い回されてしまう。これはなぜかというと、交配マシンとピートの改造費が多額なせいもあるが、最大の原因はやはりバブー用のトラップ代だろう。1日限りでなくなってしまうタイプがある上に、バブーに破壊されてしまったりするものだから、収入に対して支出を抑えることがベリー困難。効率よくお金を稼ぐには、どうしても単価の高い野菜を作り上げることが要求される。

で、その方法だが、キホンは各野菜の「属性値」を上げるということ。属性とはその野菜特有の個性みたいなもので、同種の野菜を交配することによって値が変化する仕組みになっている。たとえばシマイモだと「重さ」の属性が変化しやすく、重くなるように交配を重ねていくと「やや重シマイモ」→「ヘビー級シマイモ」→「ゾウより重いシマイモ」と変化していく（軽くすることも可能）。基本的に、属性が高ければ高いほど高額で売却できるため、お金を稼ぐには「属性値の高い野菜」を作り出すことがベスト（その他のやり方は欄外参照）。

変化する属性は野菜によって違い、上手に交配していけば「爆笑模様でゾウより重いシマイモ」といった野菜もガンガン生産できる。根気のいる作業だが、金持ちになるためにがんばって作っていこう。

本来の意味でのAIは現実にはない

『アストロノーカ』に登場するバブーはAIによって動いているらしい。AIとはアーティフィシャル・ライフ、人工知能のことだ。このAIという表現はゲーム業界では「AIによる敵の行動」「AIを搭載した将棋」など、わりとお馴染みの言葉。しかし、こうして頻繁に使われているAIだが厳密に言うと、これは人工知能と呼べるものではない。人間のように振る舞える、人間のように思考するといってもあくまでも「ように」のこと。人間と同様ではない。野菜を荒らす行為はコンピュータ上のプログラムとしてあるだけなので、バブーは思考しているわけではない。そのことについてわかりやすい実験があるので1つ紹介しよう。サールの中国語の部屋という実験だ。有名なので知っている人も多いかもしれないこの思考実験は、部屋の中に一人の中国語を知らない男が閉じ込められることから始まる。その彼に向かって中国語で書かれた問題の紙片が与えられる。任務はその問題を解くことであるが、彼は理解できないし、それが中国語であることもわからない。ただその文字列に対しての対応する文字が書かれた辞書はその部屋の中にある。彼はそれを見て正解を導きだすことができる。わかったであろうか？理解はしていないが答えは出るのである。男をCPUに、辞書をプログラムに、答えをバブーの行動に置き換えてくれればよりわかりやすいだろう。プレイヤーが提示した問題はこうして「処理」されているだけなのである。

フレーム問題というAI研究者の憂鬱

本当の意味のAIはまだ存在していない。では何故ゲーム業界はAI、AIと唱えるのだろうか？　この20年でコンピュータの処理能力は格段に向上した。昔は赤ん坊ほどの知性（比喩である。念のため）も持たなかったものがビジネスの欠かせないパートナーに。脳の情報処理はニューロンの発火、機械的な信号であるのでこのまま進歩していけばいずれ人間をシミュレートできる。理由はそうした一昔前のコンピュータの飛躍的な発達による幻想を引きずっているからだろう。

→P51へ続く

アストロちょっといいハナシ：野菜の属性が高ければ高いほど高値で売れるわけなのだけど、逆もまたアリ。じつは、各属性がマイナスの最低野菜も相当に高額で引き取ってもらえるのだ。とくに「土星ナス」と「真空ワカメ」はわりと手軽に作れるうえ、プラスの最高野菜よりも高

宇宙ファーマー快適生活マニュアル

交配マシンなくして農家はできず

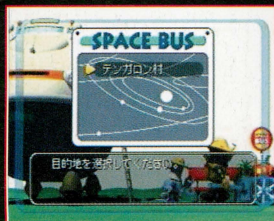
宇宙農家の最重要アイテムといえば、やはりタネのメイクラヴ装置「交配マシン」をおいて他にはあるまい。コイツがないと手持ちのタネを栽培するだけで、改良高品質の野菜も新種の野菜も作り出すことなど永遠に不可能。働いても働いても収入が増えず、じっと手を見つめる農業ライフを送るハメになってしまう。交配マシンはなんとしてでもゲットすべし。

↑この「交配マシン」がなければ、ただただ漫然と適当な野菜を作る続けるだけの駄目農業しかできない

交配マシン1号	属性が突然変異する確率＝約50%
	新種ができる確率=約25%。
	くず野菜ができる確率=約30%
	強化種ができる確率=できない
交配マシン2号	属性が突然変異する確率＝100%
	新種ができる確率=約25%。
	くず野菜ができる確率=約30%
	強化種ができる確率=できない
交配マシン3号	属性が突然変異する確率＝約100%
	新種ができる確率=約40%。
	くず野菜ができる確率=約15%
	強化種ができる確率=約5%
交配マシン4号	属性が突然変異する確率＝約100%
	新種ができる確率=約40%
	くず野菜ができる確率=約15%
	強化種ができる確率=約10%
ファイナル交配マシン	属性が突然変異する確率＝約100%
	新種ができる確率=約50%
	くず野菜ができる確率=約1%
	強化種ができる確率=約10%

属性が突然変異する確率というのは、ビットが変化するということです。

街の秘密

専業宇宙ファーマーであるだけに、ふだんは自分の小惑星でエブリデイ農業。しかし、日曜日や休日になるとバスがやってきて、近くの町や村まで出かけることができる。最初にいけるのはテンガロン村。小規模ながらも設備は整っており、まずはここと自分の小惑星を往復しながら農作物を育成することになる。

↑休日には、いろんな町へ足を運んで、人々と話をしたりしよう。そうすることで様々なイベントが発生するのだ

＜宇宙農協＞

作物コンクールのエントリーを受け付けてくれるところ。ここで3回優勝すると、パンタロン町にも出かけられるようになる。ちなみに、自分の農家ランキングもここでチェックすることができる。

＜交配マシンをゲット＞

家の私書箱（アストロネット）をチェックしていると、1月下旬ごろ「シマイモのヤマさん」なる人物から交配マシンを中古で売り出すというメールが届くハズ。そうしたら、すぐにテンガロン村へゴー。村の中央あたりに立っている老人＝ヤマさんに話しかけ、値段を交渉しよう。最初は30,000ゼニーとふっかけてくるが、最終的には300ゼニーにまでディスカウントできるぞ。

＜交配マシンの改造＞

ヤマさんから手に入れた交配マシンは中古なだけに、タネを交配しても突然変異をおこさなかったりと性能がかなり物足りない。しかし、「眼鏡の若者」に3,000ゼニー払うと、そんな交配マシンをより高性能に改造してくれるのだ。

＜農業ロボット協会＞

農業ヘルパーロボットのピートを3,000ゼニーでパワーアップしてくれる。改造すると、双眼鏡でバブーの特長をくわしく教えてくれたり、交配される野菜の正確な予想をするようになる。

＜旅の料理人＞

村には最高の食材を求めて旅をする「旅の料理人」が滞在している。彼がいま、もっとも欲しがっているのは「おもしろ模様のイモ球」。この野菜を作りあげることができれば、高額で購入してくれるというのだが……。

クイズマスター アストロノーカのはらたいらを目指せ!!

3つ目の大きな都市ソンブレロで、通りかかる人にクイズを出しまくるクイズキッド。やつのクイズにすべて答えられたものは、秘密のお店に出入りできるようになり、そしてクイズマスターの称号を獲ることができるという……。しかし、質問はどれも運転免許の筆記試験なみに、ウッカリ間違ってしまいやすいものばかり。この表をしっかりチェックして本番にそなえよう。めざせパーフェクト!

クイズキッド回答集

質問	答え
Q1 ジャイアント星カブと家ほどもあるシマイモ。大きいのはどっちかな?…	A シマイモ
Q2 次のうちで、一番育つのが遅い野菜はどれだろう?…	Aドームメロン
Q3 交配で、「模様」が変化する野菜はどれかな?…	Aウキウキパセリ
Q4 基本価格が、一番安いのはどれかな?…	A 電灯キューリ
Q5 土星ナスの宇宙メンデル数は、いくつ?…	A 11
Q6 冬にしか育たない野菜は?…	A 月面コンブ
Q7 妖精ピーマンは完全熟成まで何日かかる?…	A 10
Q8 カブトタケノコが交配で変化する性質はどれ?…	A 重さと形状

アストロちょっといいハナシ：最初は「初期シマイモ」だったものが、交配を続けるうちに「一流ゾウより重いシマイモ」というように、野菜の属性はどんどん細かくなる。作物がすべて野菜か果物だけに、これらを使った料理ゲームがあったら相当に楽しめるだろうな……と思っていたら、開発元

謎の生命体バブー ～その神秘の生態～

進化する野菜ドロボー

日本人にとってバブーといえば「イクラちゃん」以外にありえないが、アストロノーカの世界でバブーといえば移住した小惑星の先住生物を指す。エイリアンとはいってもSF映画とは違い、人間に卵を産みつけるほど極悪ではないのだけど、丹念に育て上げた野菜を食い荒らすというのが超まいっちんぐなところ。そこでプレイヤーは色々なトラップを仕掛けて撃退するわけだが、始末の悪いことにヤツラには進化(学習)能力がある。つまり少年ジャンプ的といいますか、叩けば叩くほど特訓して強くなり、最初はすぐに引っかかっていたトラップもいずれは効き目ナッシングになってしまうというわけ。バブーをどうやってしのぐか、それがアストロ農家の頭の悩みどころなのだ。

←あまりバブーをいじめすぎても、すぐに進化されてしまうのだ

↑見ためはかわいいバブーだが、つけあがらせても、こわがってばかりいてもダメ。適切な処理を行うのだ

●トラップ入手一覧表

トラップ		発売時期・場所							
			1年目		2年目		3年目		
トラップ名		価格	ペドロ	テンガロン	ペドロ	パンタロン	ペドロ	ソンブレロ	裏の店
浅底落とし穴	▲	80	3月1週						
深底落とし穴	▲	300					1月1週		
地獄落とし穴	▲	1000				5月1週			
フタつき落とし穴	▲	1	★			1月2週～			
深底フタつき落とし穴	▲	500					3月1週		
ただの塀		1500	5月1週						
高い塀		3000						1月1週～	
鉄壁の塀		6000					4月1週		
ワンダフルな塀		40000							1月1週～
2マス扇風機		600	2月1週						
高級2マス扇風機		3000				1月1週～			
3マス扇風機		5000			1月1週				
高級3マス扇風機		10000							1月1週～
ジャンプ台		100	1月1週						
強力ジャンプ台		1800	4月1週						
桂馬ジャンプ台		700	2月4週						
強力桂馬ジャンプ台		5000			4月1週				
ぐるぐる台R		120	1月1週						
ぐるぐる台L		120	1月1週						
ぐるぐる台U		500	2月3週						
ハイパーぐるぐる台R		1200				1月1週～			
ハイパーぐるぐる台L		1200				1月1週～			
冷水ぶっかけ装置		1500	2月2週						
超冷水ぶっかけ装置		10000			5月1週				
パンチングマシン		6000				1月1週～			
必殺パンチングマシン		30000						1月1週～	
ビリビリマシン		5000				1月1週～			
特別ビリビリマシン		20000						1月1週～	
風船サービス装置		15	★			1月1週～			
米俵サービス装置		20	★			1月1週～			
おめでとう装置		25 / ★					1月1週～		
基本エサ	▲	1月4週							
良質エサ	▲	500		3月3週					
強力エサ	▲	800					2月1週		
ピートのかかし		1000	1月1週						
ホラーなかかし		3000	6月1週						
危険なサイレン		10000		6月1週					
捕獲のカコミ	▲	2	★			1月1週～			
アストロボンベ	▲	900	3月1週						
大型オリ	▲	6000							1月1週～
とりもち	▲	50						1月3週	
マジックハンド	▲								3月1週
怪光線マシン	▲	100 / ★	1月1週～						

※表内★はバブーの羽で交換、▲は消耗品のトラップを指しています。

この未来の現実を知る前の希望的観測によって、現在の状況の判断だけで最も効率的な解を出すのではなく、将来的に見て最も良い解(とはいっても数手先だが)を導きだすことができるようになったことだけで、それを人間的だとしてそういったプログラムルーチンを人工知能と呼んでしまう風潮が出来上ってしまったのである。もちろん映画「2001年宇宙の旅」に登場したHAL9000のような機械はあと3年経っても登場しないことは確実だ。人間は経験的に学習してきた知識を適切な時に見つけだし、世界との関わりを計画して行動する。コンピュータがこれをシミュレートするには、気の遠くなるほどの教育(プログラミング)が必要だし、メモリと計算の速度が必要となるのである。このことはフレーム問題と呼ばれ、現在のAI研究者の憂鬱となっている。

バイオ素子と脳研究が鍵を握る

フラクタルに富む人間の行動を制御する、多数のニューロンのようなものを現行のコンピュータシステムでシミュレートするのは困難だ。分散させる処理が可能な並列型コンピュータという手段でも、既存のシリコン素子で作られている半導体では難しいとされている。生体材料を用いたバイオ素子、情報の集積度がシリコンに比べてはるかに高い、バイオ素子を使ったコンピュータが発明されれば可能かもしれないが、現在のテクノロジーではこのバイオ素子そのものに未知の部分があるという段階なので実現は難しい。仮にこれが実現したとしても、次の問題にぶちあたる。「はたして心の存在は脳にあるのか?」「自意識・言語・美的判断・抽象化といった精神活動は脳だけで生まれるものなのか?」…これまで神経生理学を中心とした研究から、遺伝子工学や情報理論をも巻き込んだ横断的な学問に生まれ変わりつつある脳研究。前ページでは脳の情報処理は機械的信号と言ったが、化学物質によるケミカルマシンという説もある。実際、心の動きの研究はまだ入り口に差しかかった程度であるのだ。この問題がクリアされないうちに機械だけ完成してもしょうがない。AIと簡単にゲームでは言っているものの本当にゲームの中にAIが登場する時代は、もしかしたら我々が生きているうちには登場しないかもしれないのである。

アストロちょっといいハナシ：1月のうち、バブーが畑を襲来する日のほとんどは、ランダムによってその数(0～3匹)が決められる。この数値はリロードするたびに決定されるのだが、それはつまりバブーの種類や数をユーザー好みに調節できることを意味している。双眼鏡コマンドで強いバブーが来るのが見えたらリロード。手間はかかるが、ゲームをすすめるのにとても有効だ。

バブーを制する者は宇宙農業を制す

バブーウォッチングで最適なトラップを

毎日どんなバブーが何匹畑にやってくるかは、双眼鏡コマンドで確認することができる。コマンドを実行すると、ピートがバブーに関する感想をいうのだが、コレがとても重要。「ジャンプ力がほとんどありませんね」というバブーには「落とし穴」が効果大、「ものすごく重たいバブーです」には「ジャンプ台」は無効というように、じつはバブーのトラップに対する耐性を読み取ることができるのだ。ピートのメッセージを参考に、その日にやっていくるバブーに対して、バツグンの効果があるトラップを組み合わせることが、畑を守るための第一歩となるのだ。

押して駄目なら引いてみな バブーと共存する方法

「ひとつも野菜を食わせるもんか!」とシャカリキになって撃退すればするほど、バブーは強くたくましく成長する。「排除」するのではなく、むしろ「共存」。東洋的な思考に乗っ取り、時には罠を仕掛けないで畑を開放してみよう。畑を2つ、3つと開墾しているのなら、最初の畑をバブー用に開放。大事な野菜は奥の畑で栽培すれば大きな損害なくゲームをすすめることができる。このテクはお金がない時はもちろん、進化し過ぎたバブーを退化させる調整にもなるので、ぜひ覚えておこう。

↑バブーが強くて困っているアナタ、バブーをいじめましたね。そういう時は迷わず共存しましょう

●トラップとバブーの関係

バブー	メッセージ	バブー	メッセージ
叩く力だんだん強くなる↓	まったく腕力がないようです。	体重だんだん重くなる↓	ものすごく軽いバブーですよ!
	腕力はほとんど問題外ですね。		軽量級のバブーですね。
	やや腕力不足のようです。		どちらかというと軽いバブーです。
	腕力はごく平均的ですね。		体重はごく平均的です。
	腕力はやや強い程度ですね。		どちらかというと重いバブーです。
	腕の力はかなりのものです。		かなり重量級のバブーです。
	すさまじい腕力の持ち主です。		ものすごく重たいバブーです。
最強状態	全てを壊す最強の腕の持ち主です。	最強状態	鉛のように重い、最重量バブーです!
蹴る力だんだん強くなる↓	キック力がまったくありませんね。	スタミナだんだん強くなる↓	全然スタミナがありません。楽勝です。
	足の弱さが欠点のようですね。		スタミナがかなり低いようです。
	ややキック力不足のようです。		スタミナにやや問題があるようです。
	キック力は標準的ですね。		スタミナはごく一般的レベルです。
	キック力はやや強い程度です。		スタミナはそれなりにありますよ。
	かなり足が強いバブーです。		かなりスタミナのあるバブーです。
	馬なみのキック力ですね!		豊富なスタミナを持っていますよ。
最強状態	伝説に残るキックの帝王ですよ!	最強状態	底なしのスタミナを持っています!
ジャンプ力だんだん強くなる↓	ほとんどジャンプできませんね。	滞在時間だんだん長くなる↓	ものすごくあきっぽいバブーです。
	ジャンプ能力がかなり低いですね。		淡泊なので、帰りやすいバブーです。
	ジャンプ力はやや低いようです。		ねばり強さにやや欠けるようです。
	ジャンプ力は平均的ですね。		淡泊でもねばり強くもありません。
	そこそこジャンプ力がありますね。		どちらかというと粘り強いバブーです。
	かなりのジャンプ力ですよ。		粘り強さはかなりのものですね。
	見事なジャンプには要注意です。		あきらめることを知らないバブーです!
最強状態	バブー離れしたジャンプ力です!	最強状態	バブー史に残る粘り強さです!
かじる力だんだん強くなる↓	アゴの未発達が目立ちますね。	羽根	羽根を持っているので飛べるようです!
	かじる力がやや弱いようです。		
	かじる力は標準的です。		
	かじる力はそこそこありますね。		
	アゴはかなり強いようです。		
	すさまじいアゴ力を持っています。		
最強状態	最強のアゴを持つバブーです!		

●トラップとバブーに与える効果

トラップ名	トラップバトル中与える影響	バブーの進化に与える影響
落とし穴系	体力を減らす	脚力が上がる・体重が軽くなる
蓋ツキ落とし穴系	体力を減らす	体重が軽くなる・脚力が上がる
塀系		破壊する力が強くなる
扇風機系	体力を減らす	体重が重くなる
ジャンプ台系	体力を減らす	体重が重くなる・羽根が生えやすくなる
ぐるぐる台系	体力を減らす	体重が重くなる・背が高くなる
冷水サービス装置	体力を減らす	
パンチングマシン	体力を減らす	
ビリビリマシン系	体力を減らす	
	トラップにひっかかりやすくなる	
風船サービス装置	体重を減らす	
米俵サービス装置	体重を増やす	
おめでとう装置	体力を増やす	脚力が下がる
	嫌いになったトラップにも近寄るようになる	
エサ系	トラップにひっかかりやすくなる	
カカシ系	体力を減らす	
オリ系	羽の生えたバブーを捕らえる	
とりもち系	体力を減らす	脚力が上がる・羽根が生えやすくなる・体重が軽くなる
怪光線	トラップにひっかかりやすくなる	

アストロちょっといいハナシ：バブーとのトラップバトルが終了するか、バブーが畑に侵入すると、トラップの芸術点が計算される。この数値は畑で栽培している野菜の評価に大きく関わるもので、収穫するまで毎日ナイスな芸術点でフィニッシュしていると、コンクールでより高く評価されるのだ。大事なコンクールの時だけ、バブー撃退に力を入れると勝率がぐーんとアップするぞ。

トラップマスターへの道

目指せ！　宇宙の必殺仕掛け人

いくらオレ様が宇宙いち心が広いといえども、大事な野菜を根こそぎ荒らしやがって！　もーゆるさないもんね。ということで、レッツ・おしおきターイム！　襲来するバブーを撃退するトラップには、凹型(落とし穴系)、凸型(かかし、マシン系)、そして平面型(グルグル台系)の3タイプがある。これらを上手に組み合わせないと、バブーが急激に進化してしまうぞ。今回は「げーむじん」オススメのトラップを4つ紹介するので、トラップ配置にお悩みならすぐに試してみよう。

←最初にどのレベルのバブーがくるかはまったくのランダムなのだ

↑以下のトラップ配置集例は、このトラップ設置画面を9×9分割した物に見立てているので参考にして欲しい

トラップ1 スタミナキラー

最初から持っているトラップだけで構成できるのが最大のポイント。ピートが記憶しているトラップを発展させたもので、バブーのスタミナを消費させる効果を持っている。この組み合わせに落とし穴や扇風機をプラスすれば、手強いバブーでもある程度までは持ちこたえることが可能。序盤から中盤まで安心して使えるトラップだ。ただし、使い過ぎるとバブーのスタミナを大幅にアップさせることになるので、連続使用は控えめに。

使うトラップ：グルグル台R、グルグル台L、ジャンプ台

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	□	□	□	■	■	■	□	□	□
2	□	□	□	■	■	■	□	□	□
3	□	□	□	□	□	□	□	□	□
4	□	□	□	□	□	□	□	□	□
5	□	□	□	□	□	□	□	□	□
6	□	□	□	□	□	□	□	□	□
7	□	□	□	□	R	□	□	ジ	□
8	□	□	□	■	■	■	□	□	L
9	□	□	□	■	■	■	□	□	□

トラップ2 冷え冷えスペシャル

バブーの進入路を囲むように2マス扇風機(1年目2月第1週から販売開始)を内側に向けて設置。風の力でぐいぐい押し返して、バブーのスタミナを奪うトラップ。序盤のバブーなら3匹連続で来ても大丈夫だが、そうなるとすぐに重さが増して風に押し戻されなくなるので、使いどころには気をつけたい。ただしトラップ代が合計で5,400ゼニーもかかるため、ある程度お金を稼いでからではないと使えないのが難点。金持ち農家向け。

使うトラップ：2マス扇風機×9

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	□	□	□	■	■	■	□	□	□
2	□	□	□	■	■	■	□	□	□
3	□	□	□	□	□	□	□	□	□
4	□	□	□	□	□	□	□	□	□
5	□	□	□	□	扇	□	□	□	□
6	□	□	扇	□	□	□	扇	□	□
7	□	□	扇	□	□	□	扇	□	□
8	□	□	扇	■	■	■	扇	□	□
9	□	□	扇	■	■	■	扇	□	□

トラップ3 ビリビリスペシャル

ビリビリマシンと怪光線マシン(ともに2年目1月第1週から発売開始)をうまく利用した中級者向けのトラップ。落とし穴を組み合わせることでバブーの迂回路をシャットアウトし、ヤル気を減少させるという効果がある。ただしあまり使い過ぎるとバブーの攻撃力があがり、マシンを破壊されてしまうため注意が必要だ。また、このトラップでバブーを撃退すると、芸術点が鬼のようにもらえる。コンクール前などここぞという時に使いたい。

使うトラップ：ビリビリマシン、怪光線マシン、浅底落とし穴×2

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	□	□	□	■	■	■	□	□	□
2	□	□	□	■	■	■	□	□	□
3	□	□	□	□	□	□	□	□	□
4	□	□	□	□	□	□	□	□	□
5	□	□	□	□	ビ	□	□	□	□
6	□	□	□	穴	□	穴	□	□	□
7	□	□	□	□	怪	□	□	□	□
8	□	□	□	■	■	■	□	□	□
9	□	□	□	■	■	■	□	□	□

トラップ4 ゴートゥーリバー！

ある意味でトラップバトル最大の楽しみともいえるバブーの川落し技。桂馬ジャンプ台(1年目2月第4週から発売開始)を使うやり方もあるが、今回はもっと手軽に2マス扇風機(1年目2月第1週から販売開始)での仕掛けを紹介する。ジャンプ台を連続で並べて川岸までバブーを飛ばす。そのすぐ真上のマスに2マス扇風機を下に向けて設置すれば、あわれバブーは川の中へ。じつに痛快なトラップだ。バブーの重さの進化を促進してしまうが、芸術点も高いことだし一度はやってみたい。

使うトラップ：ジャンプ台×4、2マス扇風機

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	□	□	□	■	■	■	□	□	□
2	□	□	□	■	■	■	□	□	□
3	□	□	□	□	□	□	□	□	□
4	□	□	□	□	□	□	□	□	□
5	□	□	□	□	□	□	□	□	□
6	□	□	□	□	□	J	□	□	□
7	□	□	□	□	J	□	J	□	□
8	□	□	□	■	■	■	扇	J	□
9	□	□	□	■	■	■	□	□	□

アストロちょっといいハナシ：バブーにトラップを仕掛けるフィールドは9×9の広さを持つが、これって将棋と同じなんだよね。将棋に「詰め将棋」があるように、「詰めバブー」というのを考えてみてはいかが。例えば「足が強いバブーを、2マス扇風機×2、グルグル台R、ビリビリマシンを使ってスタミナ切れにする」と条件を決めてレイアウトを考える。なかなか頭を使うぞ。

バブーに関するいくつかの考察

バブー出現の秘密

毎日のように畑を荒らしにくるバブーなのだけれど、日曜日や休日にはなぜかお休み。そして平日でも来たり来なかったり、逆に必ず3匹で襲ってくる日なんかもあったりする。どういうことかというと、つまりバブーにも行動スケジュールが存在するってことなのだ。この行動スケジュールは、ランダムな部分と1年目1月途中まではやってこないといった法則の組み合わせなので、調べてみると面白いだろう。

バブーからの贈り物 ～ゴールデン強化種～

バブーに畑を開放していると、ごくまれにアイテムを落とすことがある。それが「ゴールデン強化種」だ。このアイテムには野菜をキラキラさせる働きがあり、野菜のタネと交配するとコンクールでの評価や値段が大幅にアップするというシロモノ。しかし、畑を荒らしたバブーがどんな時に落とすかがハッキリとわかっておらず、ゲットするのは極めて難しい。いまのところ高価で貴重なタネ、例えばコンテスト用にひとつだけ作り上げた貴重なタネを食われると落とす確率が高い、ということしかわかっていない。

↑毎日無秩序にやってくると思いがちなバブーだが、彼等も「ある」法則に乗っ取ってやってきているらしい

↑ゴールデン強化種はなかなか落とさないが、アイテムと引き替えることができるバブーの羽などを落とすことも

■構成・文/矢部直治・コラム(P115.117)北岡雅可　イラスト/タキザワマサカツ

東京魔人學園剣風帖

PS

アスミック・エース エンタテインメント

発売中　5800円

シミュレーション

1人プレイ

発売からしばらくたったけれど、まだまだやり込みがいのある『東京魔人学園剣風帖』。分岐が多く難解とされてきたデート攻略や、好感度などバッチリフォローしてあるので、魔人難民はこれさえ見ればバッチリだ！

『東京魔人学園剣風帖』難関のADVパートを極める

『魔人学園』ってどんなゲームなの？

『東京魔人学園剣風帖』は、里見八犬伝や菊地秀行などの世界観が好きな人にはたまらないSLG。新宿「真神学園」に転校してきた主人公が、仲間と巡り会いながら《力》に目覚め、東京を脅かす敵と戦っていく。ゲームは大きくADVパートと、SLGパートにわかれており、ADVパートでは学園生活を送りながら話が進行し、戦闘はSLGパートといった風になっている（1話ごとのTVアニメ形式で構成。全26話+外伝2話）。

学園生活では、仲間と会話する時に「感情コマンド」が採用されており、仲間からの質問に対し「愛、友、喜、同、悲、怒、冷、無」で返答することで、仲間の好感度を上下させることができる。この好感度でゲーム中の分岐が決まるなど、やり込みにふさわしい内容だ。

↑仲間との友情を育てながら、東京を悪の地に陥れようとする敵と戦っていく。菊地秀行好きなら要チェック！

↑SLG部分ではターン交代制の戦闘が展開される。ダラダラプレイしていると、アッという間に死ぬので注意

新聞入手法

ストーリー上まったく関係ないが、新聞部所属のアン子（杏子）が発行する「真神新聞」という新聞がある。この新聞は、校内イベントやゲーム内のイベントをなどをまとめたもので、ゲームの息抜きとして楽しむことができる。新聞数は全部で15部。もらうためにはある程度の手順を踏まないといけないのがポイントだ。アイテムコンプリートマニアにとってはのどから手が出るほど欲しい新聞の入手法、教えます！　ちなみに4コママンガ「まぢんくん」がオススメだ。

●新聞入手法●

号	入手法
第1号	1話または2話で杏子からお近づきの印にと、もらうことができる。
第2号	2話で杏子に「（新宿公園での）花見に参加してもいいか?」と聞かれ→喜・友・同のどれかを選択。選択した時点で好感度が高ければ（初期好感度影響有り）その場で2号を入手。または、花見の待ち合わせに杏子が始めに来れば必ず入手できる。
第3号	4話で杏子の「私の話をきいてみない?」に→友・同どれかを選択。杏子の「渋谷に行くのに付き合って」に→悲・怒。ラーメン屋を出るまでに杏子の好感度が高く、学校で犬神に会っていないと、入手。
第4号	6話で杏子に情報交換を持ち掛けられてOKする。7話でマリアと職員室で話している段階で、杏子の好感度がある程度高いと入手できる。
第5号	8話で杏子から購入できる。
第6号	9話でマリア先生から玄関付近でもらえる。
第7号	10話で小蒔の好感度が高い時に「（交流）試合を観に来てくれる?」と聞かれたときに→愛・喜・友・同のどれかを選択すると、小蒔からもらうことができる。
第8号	12話で新聞部で捜索中、京一の「休憩しよう」という問いかけに→冷・怒・悲・悩・無のどれかを選択すると、部室にある新聞を拝借できる。京一狙いは胸が痛むが仕方ない。
第9号	15話で犬神の呼び出しを無視し、杏子と教室で会ったとき「杏子を待っていた」を選択。縁日で小蒔にやきそばをおごり、返送している杏子の話を聞くを選択すると、本人からもらえる。
第10号	16話でマリアに職員室に呼び出された時に、マリアの問いに→友・同のどれかを選択する。その後の犬神の問いには→怒・悲のどれかを選択する。その後、職員室の廊下で本人からもらえる。
第11号	17話で杏子の「何が大変か覚えているか?」に「（自分たちが頼んだ頼み事の内容を）覚えている」を選択すると、杏子が「やっぱりあなたは覚えていてくれると思った」と、新聞を奮発してくれる。
第12号	18話で杏子の情報料とその内容のコース選択に、100円コース以外を選択し、なおかつ、その時点での杏子の好感度が高いと、購入することができる。
第13号	19話で杏子の好感度が高ければ入手。
第14号	20話で新宿公園内の結界を探査中、一緒に歩いている田中のどこがおかしいかの5択で「靴」を選択し、なおかつ京一の好感度が高いと、「抜け目のない奴だ」といいながら新聞をくれる。
第15号	23話までで1号～14号を入手していれば、ラストボスの戦闘後に、小蒔がくれる。

魔人ちょっとイイ話：旧校舎などの戦闘で、最後の敵が、混乱状態でダメージゾーンに突っ込み自滅すると、いつまでたっても戦闘が終了しない、恐怖のバグモードに突入する。このモードを抜けるためには、仲間ユニットが何らかの回復技か道具かアイテムを使うこと。そうすればターン終了になり戦闘終了に。このワザを知らないと、泣きながらリセットをするハメに陥るので覚えておこう。

仲間にするにも、恋愛するのも
デートするにも、相性設定と好感度は大切だ！

相性設定って何だ？

主人公が真神学園に転校してきたとたん、クラスの女生徒たちから「血液型は～?」「誕生日は?」「出身地は?」と質問攻めにあうので「モテモテじゃん」と、思った人も多いのではないだろうか。しかし、別に主人公がもてているわけではなく、ここで、今後出会う仲間たちとの相性を設定する、重要な場面なのだ。ここで問われる内容は、

●名前、●出身●生年月日、血液型の3つ。相性設定で大事なのは最後の生年月日、血液型。この初期相性設定が元となって、25人登場する仲間との相性データが算出されるわけである。どのキャラクターにも初期に+10～0の値の範囲内での設定があり、京一の場合だと、A型で+6、B型・O型だと+10のポイントが追加される。また、生年月日は、星座(誕生月)を重要視して算出しているため、京一が山羊座であることを考えると→相性のいい設定は 1月生まれのBorO型。12星座の対岸にくる星座が相性が悪いとされているので→最も相性の悪い設定は、7月生まれA型となる。

初期設定が要になるキャラクターを狙う場合(小蒔、アン子)、ひねくれ者を仲間にしたい場合(如月、壬生)、は相性設定値が重要。会話で、一番いい答えを出したとしても、2～3程度の数値上下しか期待できないので、最大で+10のボーナスがもらえる初期相性値の影響はとても大きいのだ。

↑もてていたワケじゃないのね（涙）

好感度の上げ方

初期相性が良かったからといって、安心するのは早い。これらのボーナスポイントはあくまでも、ボーナスであって、好感度がマックスになっているわけではないのだ。そこで、ADVパートでも、SLGパートでも好感度を上げるのが大事になってくる。好感度の上げ方は

●ADVパートでの受け答え。
●SLGパートで方陣技を使う。
●予定場面で、主人公と会話する。

特に方陣技は、旧校舎での自由に行き来できるダンジョンなどで、使いまくれる。だいたい30マップぐらいで、ユニット表のキャラクターの顔が笑顔に変わる。表情が変わるのは法則として、好感度の中に含まれる感情パラメータ(喜、愛、友)の合計が600を超える時だ。

好感度の影響

好感度が上昇すると、ADVパートでのイベントが変わったり、戦闘時の援軍が早く駆けつけるなど、いいことずくめ。しかし、好感度の影響はそんなもんじゃない。神水、霊水を戦闘中に使用した時、規定値以上にパラメータが上昇してビックリしたことがありませんか？　これらのパラメータ変化の裏には好感度が密接に絡んでいて、例えば行動力を上昇させる「弁財天の霊水」。行動力がなく序盤やきもきする事が多い醍醐に使用すると、基本行動力と装備品で上昇する行動力(好感度パラメータも含め)が50だとして、「弁財天の霊水」を使うと50+1で51という計算になる。好感度が高ければ高いほど、アイテムを使用した時に、50+1+00(その時点での好感度)がプラスされ、修正がつく。修正の値は詳しくはわかっていませんが、だいたい5～10の間。例を出してみると

●好感度が＋71の状態で、行動力「30」醍醐が「弁財天の霊水」を戦闘中に使用。通常ならば30+1で行動力31に。→好感度が+71なので、修正値がプラスされて、30+1+1or10の間の数値に。→行動力が30+1+1～10増えることに。

プレイしながら「何か変だけど、得したからいいか～」と思ってプレイしていたみなさん。実はこういうカラクリがあったんですね。

好感度の下げ方

好感度は上げるべきと、上記で言いながら、逆説を言うのもナンですが、時に好感度を下げなくてはならない状況が発生します。すべては、後述のクリスマスデートのフラグ立てのため。「コイツと仲良くしたくない!」と思ったら、

●ADVパートで冷たくする(基本メンバー4人に冷たくすると、不快度が伝染していくので注意)。
●SLGパートでツラクあたる。

もしくは、意図的に逢うのを避ける(基本メンバー4人以外)というのも有効。SLGパートでツラクあたるというのは…「殺す」こと。味方でも殺して、戦闘不能にするのが近道。もしくはバッドステータスを与える。最終手段は、憎い相手との初期相性設定を変更し、最悪の状態からスタートさせる手もあり。特に重度の京一マニアはこの鬼畜プレイにお世話になるだろう。

ツアー最初の目白工事中ってなに？

実在の土地、建物や寺などが数多く登場する『東京魔人学園剣風帖』。ディープなファンの間では、ゲームの中で主人公達が行った場所を巡るツアーなるものが流行っているらしい。その中でも五色の宝珠を封印した5つの場所「五色不動」へのツアーが人気とのことだ。というわけで「五色不動に行ってきて」と言われた筆者。弁当代も電車賃も出ないのが不満だが、昔から中井英夫の「虚無への供物」(五色不動が舞台になる小説)ファンだったので二つ返事で引き受けることに。10月初旬の曇天の中、地図を片手に出かける。まずは目白不動、金乗院だ。JRで移動。途中、東スポを買う。そしたらなんと菊池秀行の新連載「夜狂街」が載っているではないか!　うーん、のっけから魔人づいてる。運命を感じながら目白駅で下車。学習院のお坊ちゃん達を右に見ながら歩く。…結構駅から遠い。帰りはタクシーだな、と思いながら歩いているとやっと目的地に。が、しかし。お寺の中はトラックで満杯。忙しそうに人が出たり入ったり。…工事中だよ。せっかくの「魔人ツアー」なのにこれじゃあ意気消沈しちゃうよなぁ。まったく予想してなかった事態だが勝手に中へ。とりあえず注意されないよう足早に写真を撮って目白不動を立ち去る。なんか一気に疲れた。なのでタクシーで次の目的地である目赤不動のある本駒込に移動。この本駒込という町、下町のせいか右を見ても左を見てもお寺だらけ。だが、目赤不動はすぐ見つかった。(続く)

↑工事中であった「目白不動」こと金乗院。JR目白駅から遠く、宿坂という急な坂を下りていった割には報われない結果に

↑敷地内に、五色不動の住所が書かれた御影石があった「目赤不動」。この周囲はお寺がいっぱいあるので、迷った迷った

魔人ちょっとイイ話：好感度って、どこを見たらわかるの？　と悩むアナタに、好感度を見る方法教えます。バトルの時に、コントローラの△ボタンを押すとメニューが出るので、そこで「ユニット一覧」を選び→カーソルを上下して見たいキャラに合わせる→左側に表示される顔の右下に＋○％というのが4つ表示されます。これが好感度です。でも、この数値には行動値などの値も含まれており、正確ではない

方陣技全37種、全セリフ付き一挙掲載！

方陣技

1	四神方陣	醍醐・如月・アラン・マリィ	●アラン「東に、少陽青龍!」●マリィ「南に、老陽朱雀!」●醍　醐「西に、少陰白虎!」 ●如月「北に、老陰玄武!」全員「陰陽五行の印もって!相応の地の理を示さん…四神方陣ッ!」
2	妖魔折伏方陣	葵・雛乃・舞園	●美里「魔を見通すは、八咫」舞園「魔を祓うは、八尺」●雛乃「魔を絶つは、草薙」 全員「天地霊宝!　妖魔折伏方陣」
3	里見八方陣	京一・小蒔・高見沢・裏密・紫暮・霧島・劉・壬生	全員順番に「行っきまーすっ。じーん!義!　礼!　ちぃぃ〜。忠!　信!　孝!　悌!　里見八方陣!」
4	妖華三方陣	高見沢・藤咲・芙蓉	●藤咲「うふふ…行くわよぉ。時には、バラの棘の如く…」●高見沢「時には〜、百合の蜜の如く 〜」●芙蓉「時には、芙蓉の花の如く…」全員「今こそ乙女の力集め、示す時!妖華三方陣!」
5	草薙龍殺陣	雪乃・雛乃	●雪乃「行くぜ、雛乃!」●雛乃「はいっ、姉さま!」●雪乃「今こそ、草薙の力、みせてやる!」 全員「奥義・草薙龍殺陣!」
6	阿修羅活殺陣	京一・霧島	●京一「行くぜッ!　諸羽!」●霧島「ハイッ、京一先輩!」全員「剣聖!　阿修羅活殺陣!」
7	歌仙・桜吹雪	舞園・比良坂	●舞園「紗代ちゃん、準備はいい?」●比良坂「うん、よろしくね、さやかちゃん」 ●舞園「じゃあ、いくよ」全員「せーのッ 歌仙桜吹雪!」
8	不動禁仁宮陣	醍醐・紫暮	●醍醐「うなれ、嵐の上腕筋!」●紫暮「燃えろ、炎の後背筋!」●醍醐「しなれ、疾風の大腿筋!」 ●紫暮「叫べ、雷の三角筋!」全員「荒ぶる肉体に全てをかけた!　不動禁仁宮陣!」
9	ビッグバンアタック	紅井・黒崎・本郷	●紅井「この世に悪がある限り…」●黒崎「正義の祈りが我を呼ぶ…」●本郷「愛と…」 ●紅井「勇気と…」●黒崎「友情と…」●本郷「みっつの心をひとつに合わせ…」 ●紅井「今、必殺の!」全員「ビッグバンアターック!」
10	陰陽霊符陣	村雨・御門	●村雨「ヤレヤレ、めんどくせーな」●御門「フッ…しかたあるまい」 ●村雨「オレたちの札の力、見せてやるぜ!」全員「陰陽霊符陣!」
11	サハスラーラ	主人公・京一・醍醐	●醍醐「いくぞッ!」●京一「よっしゃぁ!」全員「うなれ!　王冠のチャクラ!破ァァァァァァァッ!」
12	霊歌・剣乃舞	霧島・舞園	●霧島「行くよ、さやかちゃん」●舞園「はいっ!　霧島くん」全員「霊歌・剣乃舞!」
13	霊宝五色方陣	主人公・葵・如月・雪乃・御門	●美里「東方の木の星」●主人公「南方の火の星」雪乃「西方の金の星」●如月「北方の水の星」 ●御門「中央の土の星」●御門「陰陽五行の大極に位置する陽中の陰と陰中の陽の星々よ…」 全員「霊宝五色方陣!」
14	アッシュストーム	アラン・マリィ	●マリィ「I never pardon,if you go wrong!」●アラン「OK.Don't be too hard on me,small lady .Go along,ASH STORM!」
15	真・阿修羅活殺陣	京一・霧島・劉	●霧島「行きます、京一先輩、劉さん!」●劉「よっしゃ、まかしとき!」●京一「いくぜッ!」 全員「真・阿修羅活殺陣!」
16	ドラゴンプラチナス	雨紋・アラン	●雨紋「さて、オレ様とお前の意気がピッタリなとこ、見せてやろうぜ、アラン」●アラン「オーケー、ライト。 こっちは準備バンタンネ!」●雨紋「よしっ、いくぜッ!ドラゴン・プラチナス!」
17	秘占魔方陣	劉・御門	●劉「よっしゃあッ、ほないくで、陰陽師の兄ちゃん!」●御門「しょうがないですね…」 ●劉「いっくでー!　日中合同の符術やッ、ありがたく喰らっとき!」全員「秘占魔方陣!」
18	裏秘占魔方陣	裏密・劉・御門	●劉「よっしゃあッ、ほないくで、陰陽師の兄ちゃん!」●裏密「うふふふ〜。あたしもまぜて〜」 ●劉「おッ、ねーちゃんも一緒にやるんかいな!」●裏密「ミサちゃんも、やるよ〜」 ●劉「ほな、いくで!」●御門「何か、違うような…」全員「裏秘占魔方陣!」
19	武神龍撃陣	紫暮・壬生	●壬生「行きますよ、紫暮さん」●紫暮「おうッ!」●壬生「ボクの華麗な技を見せてあげますよ」 ●紫暮「ふんッ、行くぞ壬生!」●壬生「では…」全員「必殺!　武神龍撃陣!」
20	桃源極楽陣	京一・葵・小蒔　女性×5人(誰でもよい)	●京一「うおおぉぉぉ!これぞ極楽、ハーレム、酒池肉林っ」●美里「京一君ったら…」 ●小蒔「真面目にやれこの変態!」●京一「わかってるって…行くぜっ!!桃源…」全員「極楽陣!」
21	黄龍菩薩陣	主人公・葵	●美里「魔を見通すは、八咫…」●舞園「魔を祓うは、八尺…」●雪乃「魔を叩き斬るは、草薙…」 全員「天地霊宝!　妖魔折伏方陣!」
22	M・ビッグバンアタック	アラン・紅井・黒崎・本郷	●紅井「みんなッ、俺たちの新しい仲間だッ!　カモン!」●アラン「HAHAHA　!ボクが来たか ら、 もう安心ネッ!」●紅井「よし、行くぞッ!　この世に悪がある限り!」 ●黒崎「正義の祈りが我を呼ぶ!」●アラン「ラブ・アーンド・ピース、守るタメ!」●本郷「4つの心を ひとつにあわせ!」●紅井「今、必殺の」全員「メキシカン・ビッグバンアターック!」
23	双龍螺旋脚	主人公・壬生	●壬生「陰たるは、空昇る龍の爪」●主人公「陽たるは、星閃く龍の牙」●壬生「表裏の龍の技、見せて あげましょう」全員「秘奥義・双龍螺旋脚!」
24	アポカリス・ケルプ	葵・マリィ	●マリィ「葵おねえちゃん、行くよ」●美里「いいわよ、マリィ。でも、大丈夫?」●マリィ「Don't worry! マリィに任せて!　Fire!」●美里「ケルプを巡りし、燃え盛る炎の輪よ…わたしたちに守護を」 全員「アポカリプス・ケルプ!」
25	陰陽符術・十二神将	御門・芙蓉	●御門「行きますよ、芙蓉」●芙蓉「御意」●御門「陰陽に使役されし、十二の式神よ我がもとに集い、その力 を示せ」全員「符術・十二神将!」
26	六芒魔法陣	醍醐・京一・裏密	●裏密「それじゃ〜、始めるよ〜」●京一「ちょッ、ちょっと待て、裏密」●裏密「エロイムエッサイム、エロイム エッサイム…」●京一「おいッ、待てっていってんだよッ」●醍醐「京一…後は任せた」 ●京一「てめェ、醍醐!　ひとりだけ逃げる気か!?」●裏密「うふふふ〜、ふたりの陽の気がこの魔方陣に 流れ込んでくる」●醍醐「かッ、身体の力が抜ける」●裏密「吸い取れ、吸い取れ〜、どんどん吸い取れ」 ●京一「めッ、眼が回る〜」●裏密「魔神召喚〜、六芒魔方陣!」京一、醍醐「ぎゃあァァァァァァッ!」
27	春雷の舞	雨紋・雪乃	●雨紋「吹けよ風!」●雪乃「呼べよ嵐!」●雨紋「来たれ雷! 青白き閃光となって、駆け巡れッ!」 全員「演舞・春雷の舞!」
28	紫龍黎光方陣	如月・壬生・村雨	●壬生「如月さん、村雨さん… お二人の力、お借りしますよ」●如月「ああ、用意はいいか? 村雨」 ●村雨「ヘッ、いつでも来な」●如月「では…参る!　北の将、黒帝水龍印!」●村雨「南の将 、赤帝火龍符!」 ●壬生「今ひとたび、相克の理を違え、我が忠義のもと、相応となさん!」全員「紫龍黎光方陣!」
29	呪言降霊陣	高見沢・裏密	●裏密「コックリさ〜ん、コックリさ〜ん」●高見沢「闇は光に、光は影に〜」 全員「影は、巡りし輪の中へ〜。呪言降霊陣」

魔人ちょっとイイ話：修学旅行先でおばあさんを助けるともらえるぶどうジュース、りんごジュースなどのジュースシリーズ。これを数多くもらうためには、事前に寄った寺でのお賽銭を弾むこと。そうすれば同時に３種類のジュースを手に入れることができます。

30	炎の剣	マリィ・霧島	●マリィ「Are you ready?」●霧島「よろしくね、マリィちゃん」●マリィ「Yeah!」●霧島「燃えよ我が剣…煉獄の炎となって邪悪なる者を焼き払え! フレイミング・ソードッ!」
31	黄泉迷符陣	主人公・比良坂	●主人公「行くよ」●比良坂「うん…。黄泉を照らす火之迦具土の炎よ燃える花となり、我が道を照らせ」全員「黄泉迷符陣!」
32	フレイム・スナイパー	小蒔・アラン	●アラン「オーライ、プリティガール! サア、ボクの胸へ!」●小蒔「まったく、こんな時になにいってんだよッ!そんなことより、しっかり狙い定めてよッ!」●アラン「OK、コマーキ、ボクのガンさばき、信じるネ!」●小蒔「へヘッ、ボクも火龍の力、みせてあげるよッ!いっくぞォ〜ッ!」全員「フレイム・スナイパー!」
33	ビッグバンアタック・インターナショナル	アラン・紅井・黒崎・本郷・劉	●紅井「ついにコスモレンジャーも5人の時代を迎えたか…頼りにしてるぞ、コスモブルー、コスモイエロー!」●劉「よっしゃあッ…ってイエローってわいのことかいな! なんや、けったいなことになってもうたな」●アラン「そして、ボクがブルー、ネ! リューも、平和のために…スマイルネ!」●劉「しゃーない、ここはひとつわいものったろッ!」●紅井「よーしッ、行くぞッ! 大宇宙の名の下に!」●劉「宇宙の平和、守るためッ!」●本郷「愛と!」●黒崎「勇気と!」●アラン「フレンドシップ!」●黒崎「五つの心をひとつにあわせッ!」●紅井「今こそ放て、絶対無敵の必殺技ッ!」全員「ビッグバンアタック・インターナショナル!」
34	楼楼友花方陣	葵・小蒔	●小蒔「いっくよー、葵!」●美里「ええ、頼りにしてるわ、小蒔」●小蒔「ボクたちがふたり一緒なら、怖いモノなんてなんにもないよッ!」●美里「うふふ…小蒔ったら。さあ」●小蒔「うんッ! 行くよッ!」全員「桜桜友花方陣!」
35	桃源極楽陣	アラン・葵・小蒔 女性×5人(誰でもいい)	●アラン「オゥ、ジャパニーズガール、ビューティフルね」●小蒔「頭痛くなってきた」●葵「うふふふふ」●アラン「オーケー、オーケー。ボクに任せて、桃源」全員「極楽陣!」
36	妖魔折伏方陣	葵・雪乃・舞園	●美里「魔を見通すは、八咫」舞園「魔を祓うは、八尺」●雪乃「魔を絶つは、草薙」全員「天地霊宝! 妖魔折伏方陣」
37	霊宝五色方陣	主人公・葵・如月・雛乃・御門	●美里「東方の木の星」●主人公「南方の火の星」●雛乃「西方の金の星」●如月「北方の水の星」●御門「中央の土の星」●御門「陰陽五行の大極に位置する陽中の陰と陰中の陽の星々よ…」全員「霊宝五色方陣!」

表組内、全員というのは、その方陣技に参加しているメンバー全員を指しています。

如月骨董品店・福袋のヒミツ

福袋50万円の中味の傾向

第2話終了後から、寄り道先に「如月骨董品店」という、武器や防具、アイテムを売り買いできる場所が追加される。この如月骨董品店では「福袋」なるアイテムを販売しており、値段も5千円、1万円、5万円、50万円と、ピンからキリまでの値段がつけられている。しかも中味はまったくの不明ときたもんだ。そこで今回は50万円の福袋を例に、中味を検証してみよう。これで、福袋なんて怖くないかも？

1 購入初回から数回目まで

アイテム名	個数
月草	7
恵比須の霊水	1
大黒天の霊水	1
布袋の霊水	1
万川集海（武器）	1

…アイテムの最後に、初回プレイでは手にいれることができない、高級な武器が１点ランダムに入っているのが特長。基本的に月草（ソーマ）は毎回「これでもか！」といわんばかりに入っている。次に妖精の鱗粉が多く入っている確率が高い。また、各種霊水と神水では、霊水の方が優先的に入ってくるので、神水狙いの時は根気よく購入し続けるのがベストか。

2 購入数回を超えた時点での内容

アイテム名	個数
月草	8
福禄寿の霊水	1
寿老人の霊水	2
恵比須の神水	1

…必ず入っていた武器は、購入数回でなくなるのが特長。代わりに何かレアアイテムが入るわけではないので、霊水、神水が欲しいと思っていなければ、特にこだわって購入する必要はないかもしれない。また、最初に入っている武器はランダムなので、序盤で購入しても、まだ仲間になっていない人間専用の武器が入っていることがままある。そんな時はリセットなどをして調整しよう。もちろん、骨董品店に行く前にセーブは行っておくこと。

オバサンと出会い不動トーク

目赤不動こと南谷寺はそれほど大きいというわけではないが目立つ。門に真っ赤な文字でデカデカと目赤不動。なるほど赤だ、と思い中へ。おさい銭もあげず奥に鎮座している不動を鑑賞。そろそろ帰ろうかと思ったところに参拝客が来た。二人連れのオバサンだ。当然話しかけてみる。「お参りですか？」「ええ、三十六不動を廻ってるんです。うちは等々力不動で奉納してるんですけど、そこでこういうものを頂いたので」。三十六不動の場所が書かれた小冊子を見せてくれた。それにしても等々力不動とは。ここも『魔人』で戦闘の舞台となっている、重要な場所だ。こりゃまた縁がある。僕は五色不動をまわってるんです、というと「大学の研究かなにか？」との質問。まぁそんなようなものです、と答えたら「若いのに感心ねぇ」。本当は感心でも何でもないんだけど。別れて次に向かう。予定では次は目黒だが近いので『魔人』最終決戦の地である、寛永寺に立ち寄った。が、既に閉門。門には「毎朝8時より読誦。皆さん御一緒に」と書かれていた。どうやらラジオ体操お経版をやっているらしい。面白そうだったのに時間が合わないのは残念。訪ねる時は朝にしよう。道草を終え目黒に。五色の中では最も有名な最勝寺だ。とにかく大きい。他の場所とは違い物販(?)あり。趣味が悪い。湧き水が出ているところが結構あるのだが、水は全部龍の口から出ている。なかにはツインテールみたいに逆立ちした龍も。ちなみに不動は撮影禁止だった。（続く）

↑重要文化財である上野は寛永寺。入れなかったのが残念。お経をお坊さんと読誦したい人は朝に行ってみるといいだろう

↑サツマイモの父・青木昆陽のお墓のある目黒不動は周囲が観光地化している。ツアーの御休憩場所にどうですか？

魔人ちょっとイイ話：戦闘中に敵を倒すと、敵が持っている３つアイテムのうち、ランダムでチョイスされた中の１個だけが入手できるが、如月で敵を倒すとその３つのアイテムすべてが手に入る可能性がる。特にアイテム入手率アップのアイテムを持っていれば、確率はぐーんと上がるのだ。これぞ骨董屋の若旦那の鏡！ がめついなぁ、というココロ暖まる話である。なんちて

クリスマスデートイベントを起こすためのフラグ立て

21話の序盤で、京一から「デートに誘いたい娘がいるならオレが呼んできてやる」というイベントが起こる。これがクリスマスデートイベントだが、その後のストーリーとは関係ない。が、イベント自体を成立させることが難しく、主人公に好意を寄せている態度がアリアリなのに、いざ誘うと「お友達でいましょう」などと言われて、怒りのあまり「この小悪魔め！」と思う可能性大だ。デートを成功させる鍵は「フラグ立て」。好感度はフラグを立てながら行うのがベストだろう。葵、小蒔特別エンディングのためにも、目指せ、クリスマスデート!

美里葵

難易度ナンバーワンのヒロイン

3話	花見の待ち合わせに葵を誘う。みんなが来る前に、葵から相談を受けること。そこで愛を選択し、葵を抱きしめる。手が早いね、主人公。
12話	1回目の戦闘後、葵を抱き起こし愛を選択。マリアを捜しに行かずに残るを選択し、敵に攻撃された時に、葵にかばわれる事。感動的だがフラグ立てに失敗すると「友達でいよう」と言われ、むかつく。
13話	葵と一緒に帰宅し、2回目の戦闘後、菩薩眼の話を聞く。
14話	罠にはまり、葵と2人きりになった際、一緒に帰宅。途中寄った公園で、もう少しいるを選択。そこで葵に告白されそうになる。
20話	「誰と帰る？」の選択で、葵と帰宅。雨が降ったら帰ろうとする葵を引き止め、雨宿りに誘い、OKをもらう。
21話	デートの相手を葵で選択する。

●ダメ押しの好感度アップポイント●

葵に対しての受け答えは友がメイン。というよりも、肯定的な態度が望ましい。また、よく倒れるので抱き止めたり、率先して保健室に運んで上げたりと、かいがいしく面倒を見て上げるのが吉。その他のポイントは下の表を。

8話	みんなでプールに行く前の寄り道選択で増上寺を選択。
9話	小蒔と葵の買い物に付き合うイベントで、買い物の順番を葵優先で花柄のダイアリーを選択する。
11話	醍醐が姿を消した際、小蒔と京一がパニックになって走り去るイベントで小蒔でなく京一を追いかけること。ここで葵の好感度が異様に上がるので、はずせない。やはり葵も女の子ってことか。
14話	修学旅行先の京都で仁和寺に行く。
16話	頼まれたレポートを出しに行く葵につきあう。「用事があったんじゃない？」という質問に→悲を選択する。

桜井小蒔

恋路のためなら友情はいらない？難易度ナンバー2

3話	花見の待ち合わせに、小蒔が1人で来ること。この時、起こるイベントで「愛」を選択。待ち合わせの時に、どうしてもアン子が一番最初に来てしまう人は、心を鬼にしてアン子に冷たくしよう。
6話	小蒔が誘拐され、助けに行って、石化が解けた小蒔に「でもボク、本当は怖かったんだ」と言われること。素直な小蒔が見れるチャンス。
14話	葵と帰ることを否定すると、小蒔が現われるので3人で帰宅する。
18話	京一失踪を知って、パニック状態で屋上から駆け去る小蒔を、追いかけたそうな醍醐を振り切り、追いかける。ごめんな、醍醐〜（涙）。
20話	「誰と帰る？」の選択が出た時、小蒔と帰宅。雨が降ったら引き止め、雨宿りに誘い、OKをもらう。これは好感度が高くないとできない。
21話	デートの相手を小蒔で選択する。

●ダメ押しの好感度アップポイント●

醍醐が序盤から小蒔に思いを寄せていることと、小蒔自体が第1話で主人公と葵の仲を取り持とうとするなど、条件が厳しい小蒔攻略。「友情から始まる恋もある」をモットーに攻略していこう。フラグ立ての他に、ADVパートでの好感度を上げるポイント箇所は下段の表を参考に。

2話	ラーメン屋で何を食べるかで「塩ラーメン」を選択。
8話	プールに行く際は東京タワーを選択。
9話	小蒔と葵の買い物に付き合うイベントでは、小蒔の買い物をを優先させロボットを選んであげること。
11話	醍醐救出イベントで、小蒔が醍醐にキスをしているかしていないかのCG表示も、主人公に対する小蒔の気持ちの目安になる。でも、これは小蒔の好感度が低いと出るので、これが出たらアウトだ。

裏密ミサ

呪術の力で2人の仲は永遠か？

3話	裏密を花見に誘う「愛」「喜」のどちらかを選択。
5話	葵が倒れた後、葵を霊研に連れていくを選択。
21話	デートの相手を裏密で選択する。

藤咲亜里紗

女王様の味に溺れたあなたに…

5話	戦闘終了後の藤咲の質問に→冷、怒のどちらかを選択。
8話	プールに行ったときに藤咲に会い、愛を選択(基本的に藤咲には会える)。
21話	デートの相手を藤咲で選択する。

高見沢舞子

クリスマスはナースプレイで

5話	「霊と交信できるのは変じゃないよね？」の高見沢の質問→愛、喜、友、同のどれかを選択。
21話	デートの相手を高見沢で選択する。

織部雪乃

普段は気が強くても、こういう時はかわいい

10話	雛乃の質問に「陽の未来を選択」
21話	デートの相手を雪乃で選択する。

魔人ちょっとイイ話：アイテムマニアの方に朗報！　仲間25人をすべて集め、戦闘中に誰1人とも倒れない、そして戦闘をやりなおししなければ、2周目以降のプレイで如月骨董品店に行くと、旧校舎などでしか手に入らないアイテムなど、すべてのアイテムが販売されている。しかも、2周目プレイからは所持金を持ち越すことができるので、旧校舎などで稼ぐだけ稼いでおけば、序盤から福

織部雛乃

クリスマスは日本美人と一緒に…

10話	雛乃の質問に「陰の未来を選択」
15話	雛乃に心配された時→愛、喜のどちらかを選択。
21話	デートの相手を雛乃で選択する

マリィ・クレア

犯罪スレスレ？のクリスマスデートは必見！

12話	マリィの質問に→喜、友、同のいずれかで選択。友がベスト。
21話	デートの相手をマリィで選択する。

本郷桃香

クリスマスは正義のヒーローもお休み？

15話	本郷の「私たちのことが理解できる？」という質問に対して→愛、喜、友のどれかを選択し、仲間に誘われた時は→愛、喜のどちらかを選択。
21話	デートの相手を本郷で選択する。

舞園さやか

アイドルの休息は主人公と一緒に

16話	さやかの質問に対 し→愛、悲のどちらかを選択。鳳銘学園潜入時に、廊下にいる人物は無視。さやかに会った時、質問に対して→愛、喜、友のどれかを選択。
21話	デートの相手を舞園で選択する。

マリア・アルカード

先生とのスノークリスマス！

3話	裏密を花見に誘わずに行くと、花見の席で マリアが敵に捕まってしまうイベントで、マリアを見捨てて逃げないこと。勇気を示せ！
7話	好感度が高ければ、職員室への呼び出しイベントが派生。マリアの「あなたの力の源は?」の質問に→愛を選択する。
8話	プールに行った時に、水着姿のマリアの質問に対して→愛、喜のどちらかを選択。
12話	マリアの「逃げて」の発言に→愛を選択。囚われたマリアを「先生を捜す」で、探しにいく。
17話	職員室に1人で行き(京一の付き添いは断わること)マリアに対して「本当のことを話す」を選択。

遠野杏子

デート、記事にはしないよね？

3話	花見の待ち合わせの質問で「好きなのはアン子」を選択（アン子が一番最初に来るのが条件）。
15話	教室に残り「アン子を待っていた」を選択。
21話	デートの相手をアン子で選択する。

天野絵莉

年上のお姉さんはキライですか？

8話	天野と会ったら→愛、喜のどちらかを選択。
9話	天野の問いに→愛、喜、友、同のどれかを選択。
17話	天野の問いに→愛、喜、友のどれかを選択。
21話	デートの相手を天野で選択する。

蓬莱寺京一

クリスマスデートの穴馬！

3話	葵を送ることを否定して京一と一緒に帰る。
17話	京一と一緒に職員室に行く。
18話	「俺が死んだと思ってたんじゃないだろうな?」という京一の問いに→愛、悲のどちらかを選択。
20話	京一と一緒に帰宅し、雨が降ったから帰ろうとする京一を引き止め、雨宿りに誘い、OKをもらう。
21話	デート相手を選択をせず「もう一度考える」を3回選択し、その時点で好感度が高ければ、朝までナンパ100連発編へ。「誰ともデートしない」を選択→京一編へ。フラグが立っていなくとも「もう一度考える」を3回選択でまた、違った展開になる。一粒で三回美味しい男なですね。その他の好感度アップポイントは下を参照。

2話	花見に京一が一番最初に来る。
3話	ラーメン屋で「みそラーメン」を選択。
6話	小蒔が誘拐された後、探索する時に醍醐と同行することを拒み、京一と行く。
8話	待ち合わせに京一が一番最初に現われる。これは葵の好感度が低ければ京一がやってくるのを利用した方法。プールに行く際は「早くプールに行こう」を選択する。

●ダメ押しの好感度アップポイント●

SLG部分での好感度を上げるポイントは、方陣技「サハスラーラ」をいつでもどこでも連発すること。また京一がらみの方陣技は多人数で行う物が多いので、他の人との好感度上げに一石二鳥。最終的に、京一の振ってくる「おねぇちゃん」話にノリ良く話を合わせられるかがカギ。その他の好感度上げは右表を参考に。でも、仲間ほとんどを敵に回さないと派生しないイベントもあるので、これは京一マニアの人におすすめしたい。

目黄不動前の高崎せんべいにて

観光地化している目黒不動の商店街で焼き鳥をパクついた後、JRの目黒の駅に向かう。行きは東急目蒲線で来たのだが電車賃節約のためだ。この道のりがまた遠い。失敗。そう思っていると三軒茶屋行きのバスを見つけた。次の目的地、目青不動のある場所だ。ラッキー！　だが、ここからが大変だった。ここまで所在地を地図に頼っていたのだが、手にした地図には目青こと教学院がない(後でわかったが地図の誤植であった)。仕方ないので辺りをプラプラする。すると面白い店を見つけた。客がいるのが不思議な金魚みたいな餌が泳いでいて1時間600円の釣り堀だ。店員に目青不動を聞くと偶然にも隣のことなので行ってみる。が、小さく見るところがなかった。時間もないので最後の場所、目黄不動にすぐ移動することに。だが遠いので着いたのは7時過ぎ。既に門が閉まっていて敷地内にも入れない。仕方ないのでまったく意味はないが不動の前の「高崎せんべい」という店に行ってみると、人のよさそうなオジサンが出てきた。目黄不動の由来について聞いくと「ああ、それは目が黄色いからだよ」と思いっきり嘘を話してくれた。不動は木造だってば。それから聞かれてもいないのに「昔は五色は五街道沿いにそれぞれ在ったらしいんだけどね」と。ああ、それは本当っぽいな。帰るとき写真を撮っていいか、というとなぜか喜んでせんべいをくれた。お土産まで貰える「魔人」ツアー。ファンなら足を運んでみては？（終わり）

↑入れなかった目黄不動。向かいにある「高崎せんべい屋」のせんべいが美味い。やはり京一たちのように早朝に行くべきか

↑そういえば京一達はいっつも早朝から来ていたんだよなぁ。やはり「魔人」ツアーは早朝から！　が教訓でした

■構成・文/編集部・コラム本文/北岡雅可

発売から1カ月。にわかDJ諸君もさぞかし腕を磨いていることだろう。今回は、アーケード&アペンドそれぞれのモードでキーとなる曲をセレクト、攻略してみたい。

曲のリズムとゲージのタイミングをつかめ

COOLに演奏を決める上で重要なのは、まず曲を覚えること。その上で、ゲージをしっかり押してGREATを稼ぎ出すとだ。それには、それぞれの曲のリズムをつかむのはもちろんのこと、GREATの判定位置をつかむこともポイントになる。

この「判定」なのだが、曲によって範囲が広かったり狭かったり、また、実際ラインにゲージが重なるより心持ち手前だったり、逆にめり込み気味だったりする。また、BPMによっても、その感覚は大きく変わってくるだろう。これらは何度もプレイして、自分の体に覚え込ませるしかないだろう。

あとは、ゲージの間隔でリズムをつかむ感覚を養っておきたいところだ。

操作と文中の記号

以下の解説では、それぞれのキーに上図の番号を割り当て、キーを押す順番を示してある。①③⑤が白鍵、②④は黒鍵。なお文中では「ー」を8分休符、「＝」を16分休符としてある。

ビートマニアって

様々なジャンルの曲をバックに、流れるゲージをリズミカルにヒットするDJシミュレーションゲーム。PS版ではアーケード版『2nd』の19曲+オリジナル曲9曲が楽しめる。

↑画面中央のグラフィックのセンスもイカスのだが、プレイ中の本人が見ているヒマは到底ない

初級 まずは指ならし。この位はサラリと弾きたい

2nd Ballade
Do you love me?

GREAT判定辛め。しっかり押そう

曲自体の難易度はそれほどでもないのだが、とにかくGREAT判定が厳しい。その代わり、GOODの判定範囲は広めなので、初心者に優しく上級者に厳しい調整になっている。とりあえずはMINIMAL TECHNOの出せる7万点を目標にしよう。

A【6小節目】

3〜5小節目「①ー①ー①ー①ー」の繰り返しに③④⑤が混ざる。ここは「①ー①ー①ー1ー」のパートをしっかりキープした上で、右側の「ー④ー④⑤④③④」のパートを分けて考え、別々の手または指で打つといいだろう。

B【19・21小節目】

この曲のサビとなるフレーズ。「③⑤③②①＝③⑤③②①＝③⑤③②①」(19小節目)となる。俗に、「ちゃらららら」「たらららん」などと呼ばれる場所。あわてずに、なめらかに弾こう。なお、21小節目も19小節目とほとんど同じだが、最後の①がなく「③⑤③②」で終わるので注意。

A【6小節目】 B【19・21小節目】

Yebisu Funk
Cat Song〜Theme of UPA

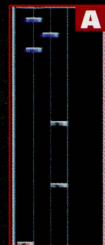
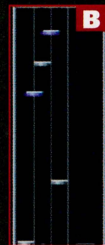
一部変則的な16分のリズムに注意

GREAT判定は甘い曲なのだが、所々に変則的なリズム(16分のズレ)が待ち受けているので、注意が必要。ただ、それにさえ慣れてしまえば、パーフェクトも十分狙える。　同じ★1つのSTL GARAGEに比べれば、リズムはわかりやすい。ただし、最後の「ぃよぉ〜っ」と鼓の「ぽん」はしっかり目押ししよう。

A【18小節目】

ここまで原曲通りのフレーズで来ていたが、この小節の終わりからアレンジが入ってくる。今まで「④＝②＝」と8分で来ていたのが「④②」と16分に詰まる点に注意。

B【36小節目】

33〜35小節目の「①＝＝＝⑤＝＝①＝①＝＝⑤＝＝＝」の出口。いきなり「②＝③＝④＝」と来るが、覚えてしまえば慌てることはない。焦って取りこぼすことのないようにしよう。むしろその手前に変則的なリズムのズレがあり、厄介だ。きっちり8分刻みにはなっていないので、くれぐれも注意。

A【18小節目】 B【36小節目】

中級 さらなる難曲へ挑戦するための登竜門！

2nd House

20,november

DANCE IN THE LIGHTS

ピアノのパートはズバリ手で覚えろ

このゲームに触った人なら、誰もが突き当たるカベがこの曲だ。

A【10～12小節目】

リズムは「①＝④＝①④＝②⑤＝②⑤②＝⑤＝」。「タンタン、タタンタ、タンタタ、タンタン」である。

基本は「①④」と「②⑤」の組み合わせ。まずはこれを覚えて、手の動きをリズムにはめ込もう。

B【13～16、17～20小節目】

①と④を交互に打つのが基本だが、時折変則的な打ち方が入る。

14・18小節目の最後は、一瞬①に意識を集中させ、①④の同時押し。

16・20小節目は、まず1をベースとしてしっかり打った上で、「⑤④－④⑤④－④」を合わせていく。「タタンタ、タタンタ」といった具合。

C【26～29小節目】

初心者が混乱しやすいフレーズ。

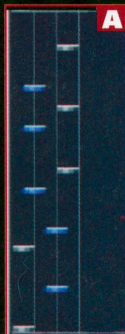
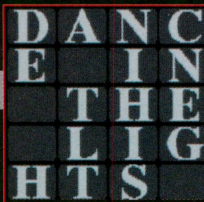
まず26～28小節目だが、両手を使うとすると、打ち方は2通りある。

1つは、左手で①と③、右手で④を刻む方法。もう1つは、左手で①を刻み、右手で「－④③④－④③④」と打つ方法だ。どちらの場合も、①を基準としてベースのリズムをキープすることが大切になる。

29小節目は左手で1を刻みながら、右手で12連打。その後、「⑤＝③③」で「タッタカ」と入る。

D【30小節目～ラスト】

「バッキング」と呼ばれるフレーズ。

A同様、基本は①④と②⑤の組み合わせ。「①④＝＝④＝②⑤＝⑤＝②⑤②⑤＝」。小節の頭を「①＝④＝…」と間違える人が多いので注意。

A【10～12小節目】

B【13～16、17～20小節目】
C【26～29小節目】
D【30小節目～ラスト】

Yebisu Hard house

I.C.B.

前半の刻みと後半の8分連打

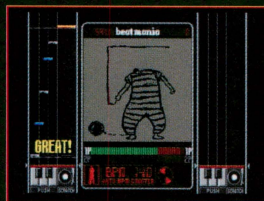
GREAT判定が辛く、メーターの上がりにくい曲。後半ではいやらしい8分連打が待ち受けている。

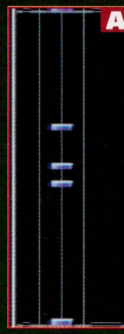
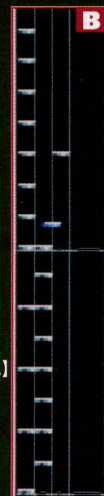
A【10小節目他】

「④＝＝＝＝＝＝④④＝④＝＝＝＝＝」というフレーズ。前半で頻繁に出てくる。1回目と2回目の④の間隔が、きっちり4分ではなく、手前に16分ズレて来ている点に注意。

B【34～35小節目他】

この曲のサビの部分で、34小節目には①の4分に⑤の8分連打が、その次では①の8分に③④⑤がいやらしく絡む。

まずはとにかく、8分のリズムをきっちり刻むことを念頭に置こう。35小節目の④は16分のズレがいやらしいのだが、慣れないうちはスルー(見逃し)しても構わない。

A【10小節目他】
B【34～35小節目他】

←8分連打を抜けた直後の何小節かも、それぞれ微妙にリズムが違うので注意

次回の『ビートマニア』にはこんなジャンルが欲しい！

リリースを重ねるごとに、様々なジャンルが増えた『ビートマニア』ですが、DJシミュレーションと題するならば、マニアックなジャンルにも手を延ばして欲しいのよね。というのが正直なところ。そこで「コナミにお願い！ 次の『ビートマニア』にはこんなジャンルが欲しい！」…ってダメ？

ニューロマンティック

「ニューロマンチックVA」2～3年前からリバイバル中のニューロマ。デーボ、デュランデュランなど、有名どころが集録されたコンピ。デーボは、シンセサイザー、打ち込みを多用しているので、リズムを白鍵、メロディを黒鍵に割り振れば、ビートマニアにピッタリ。初級者向け。

サイケデリック

「ゴーギーズ・サイキック・マンキ(イギリス／輸入盤)」現代の珍獣バンドがおくるミディアムテンポのトリップミュージック。転調を多用させる曲調はリズムをとるのがやっかいそう。まずは曲に慣れてリズムの変化を捉えるべきか？

ヘヴィメタル

「HEAVYMETAL Music From The Motion Picture」大御所アーティストが多数曲を提供したカルトなアニメ「ヘヴィメタル」のサントラから入れて欲しいのは、サミー・ヘイガーの1曲目。その名も「ヘヴィメタル」。お約束のキメが多いので休み多し。初心者向けに。

フリージャズ

「3.2.1.0…ヤングスキンズ」ギターレスバンドのヤングスキンズ。やってることはやたらにドラムが主張する、フリージャズ寄りのマンフレッドマン。60年物の乾いた空気がかっこいい。ピアノとドラムのオカズが相当多いので、神業的な指さばきを駆使しないとプレイ不可か。

アッコ

「ダイナマイト・ア・ゴー・ゴー!!! 和田アキ子」ゴッド姉ちゃんの曲はボタンを押す力だけで決まるような設定。DJバトルに本人もグラサンにくわえ煙草で登場してほしいところ。その場合「かかってこいワッホーン!」とプレイヤーを威圧。ちなみにジャンルはR＆Bなどいわずアッコとする。

上級 これができれば「全曲制覇」は目の前！

2nd Ska

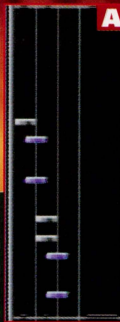
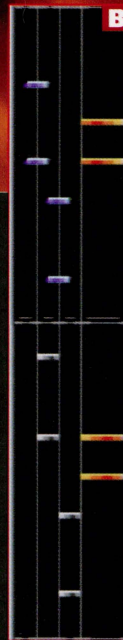
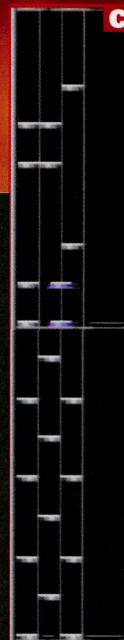
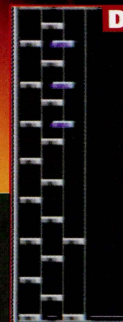
SKA a go go

最後が叩けなきゃ何の意味もない！

A【15・17・19・21小節目】
「＝④＝④③③＝②＝②①」。「ぱっぱぱらっぱっぱぱー」となる。

B【30・31～34・35小節目】
　左手で鍵盤、右手でスクラッチ。左右で別々の動きをする。こればかりは練習して慣れるしかない。

C【38～41、42～45小節目】
　8分で①⑤と③の交互押しが3小節続き、「[①④][①④]⑤ー[①③][①③]⑤ー」([　]は同時押し)と入る。落ち着いて押せば大丈夫。

D【46小節目～ラスト】
　最大の難所。詳しくは下。

A【15・17・19・21小節目】

B【30・31～34・35小節目】

C【38～41、42～45小節目】

D【46小節目～ラスト】

「滝」の攻略法！

ここは独自の打法で望まないとムリ。有名なもの2つを紹介しよう。
　1つは、片方の手で①③をピアノ打ち、もう片手で④⑤を打つ方法。もう1つは、右の写真のように手を構え、片手で①④⑤、もう片手で3を打つ。後者は上級者向けだ。

↑【左】ピアノ打ち。使う手は左右、やりやすい方どちらでもいい。①③は同時押しでも案外大丈夫【右】上級者向けの打法。慣れればGREAT率は格段に上がる

Yebisu Bossa Groove

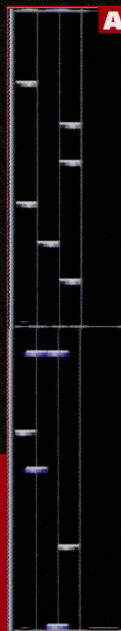
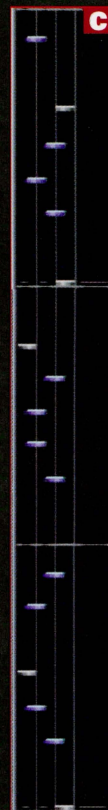
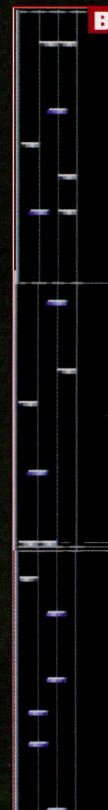
La Bossanova de Fabienne

これを極めてゲーセンデビュー!?

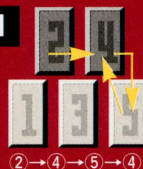
A【29～30小節目】
「④ー⑤ー②①ー[②④]／タンタンタタンタン」「ー⑤③①⑤⑤①ー／タタタ、タタタン」。8分のリズム。

B【35～37小節目】
　黒鍵のみのパートの直後、白鍵で「①→[①③]ー②ー①⑤ー④／ターンタンタタンタ」、そして「ーー[②⑤]⑤①④ー[③⑤]／ン・タタタタン、タン」と。

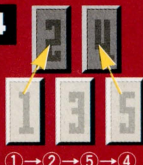
C【44～46小節目】
　⑤④②①を往復するように。

D【50～51小節目、54～ラスト】
　下のカコミを参照。

A【29～30小節目】

B【35～37小節目】
C【44～46小節目】
D【50～51小節目、54～ラスト】

手のポジションが基本

ここは③を使わない点に着目しよう。左右の指2本ずつを、それぞれ①③と④⑤に構えて、最初は②から右に流すように。次に④から左、②から右、最後は①から、上へ向かって逆にハの字を描くように打つ。
　リズムは「ん・ちゃかちゃっちゃ」を3回の後「ちゃちゃちゃちゃ」。

1
②→④→⑤→④

2
④→②→①→②

3
②→④→⑤→④

4
①→②→⑤→④

全曲イケたらやってみよう【その1】

DOUBLE PLAY

COOLかつ大胆に決めろ！

もはや1人プレイでは満足できなくなった人に、ぜひとも挑戦してもらいたいのがこのモード。

基本的にはフリーモードでプレイ可能。だがタイトルでPRESS START BUTTON の表示が出ている画面で、①②③→スタートボタン→すぐに24（専用コントローラー使用の場合）と押せば、通常ゲームでもプレイができる。

簡単に言えば、1人で2人用の譜面を同時にプレイするもので、両方の手で別々の作業をしなくてはならない分、1人プレイよりもはるかに難しい。難易度のランク付けも1人プレイの時とは違うものになる。

一部の曲の解説をしておこう。

【HOUSE】

別アレンジの曲になる。片手でドラムを刻み、もう片手でピアノというパートが登場。これを左右対称でやらされる。

【MINIMAL TECHNO】

全編にわたって、左右の手を忙しく動かさなくてはならない。弾きこなす以前に、両手の持久力が必要。

【JAPANESE HIP-HOP】

ダブルプレイ屈指の難曲。1人プレイではあったフリーゾーンが消滅している。スクラッチを取りにいかなくてはならず、非常にきつい。

【SKA】

「滝」の部分は1P側に。ピアノ打ちができなくてはほぼお手上げ。

【HARDTEKNO】

終盤のスネアの部分がさらに複雑になり、2P側の譜面に現れる。

——筆者はHOUSEがやっとである。

↑専用コントローラーを2つ用意してプレイ。デュアルショック2個では至難の業

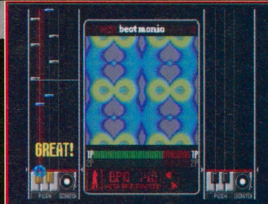
↑HOUSEの後半。両手で別々の動きをする。いざとなったらクロスハンドも使うといい

全曲イケたらやってみよう【その2】

HIDDEN PLAY

記憶力とリズム感が問われる

これもフリーモードでプレイできるが、PRESS START BUTTON の表示が出ている画面で、②④→スタートボタン→すぐに①⑤（専用コントローラー使用の場合）と押せば、通常ゲームでもプレイができる。

画面の途中で譜面が消えてしまうので、ゲージの位置だけでなくリズム刻みも覚えてなくてはならない。ダブルプレイに比べると派手さはないものの、リズム重視のプレイをしている人ならハマること確実だ。目押し重視のプレイスタイルの人にはかなりの苦痛となるかも。

↑これはRAVE 2ND。手が曲を覚えてくれてると、比較的楽だったりする

デュアルショックでSKAに挑戦！

PS版発売前、一部のゲーマーの間でこんな話が出ていた。

「パッドだとキツイ。特にSKAは絶対無理」と言われてる間に発売となったわけだが、事実パッドでSKAをクリアしているユーザーは存在する。

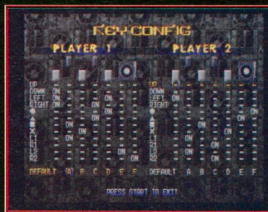
すべての課題はあの「滝」の部分に集約されているのだが、彼らはどのようにして攻略しているのか。その一例を説明しよう。

まずキーコンフィグで、空いている入力ポジション2カ所に、①⑤と①④の入力を割り当てる。それも方向キーの上や右といった、なるべく押しやすい場所にだ。あとは実戦で馴らすだけ。

こうして見ると、これは前のページで紹介した「上級者向けの打法」をデュアルショックで行うことになる。慣れればきっちりGREATも取れるようになる。恐ろしいもんだ。

あとはこれでダブルをこなす人がいたら……いや既にいるかも!?

↑設定の一例。「滝」を押しやすくするように仕込む！

←馴れてしまえば「滝」もこの通りOK！ へンですか!?

早くも3rdのCD！ LCDゲームも出る

街で話題の『3rd MIX』のCDが11月27日に発売される。これにはPS版で楽しめる「アペンドディスク」が同梱されており、いち早く3rdの曲を6曲プレイすることができる。

さらに12月23日には、LCDゲームが発売。操作は鍵盤5個とスクラッチで、ビデオゲーム版と同じだ。6曲のメロディーでどこでもBe COOL!

beatmania 3rd MIX complete

変則2枚組／￥3,364（税込）／収録曲数：23曲／アペンド収録曲：tribe groove,Queen's Jamaicaなど6曲

■ビデオ『beatmania』も同日発売。

LCD（液晶）ゲーム『ビートマニア』／￥2,980（税別予価）／【商品仕様】本体サイズ：W95×H100×D22(mm) イヤホンジャック付き
・商品の仕様、デザインは変更になる場合がありますのでご了承ください。

こちら好評発売中

beatmania / Tomoki Hirata

UKで活躍中のDJ／アーティスト、Tomoki Hirata。PS版にも彼の楽曲3曲が収録されているが、ゲーム用MIXとその原曲、さらにオリジナルミックスを加えた9曲を収録したアルバムが発売中だ。彼の生み出す上質でパワフルなサウンドが堪能できる。

収録曲「Body」のRemix12インチ版もUKのレーベルInterstateより発売中。

プロデュース・作曲・編曲：Tomoki Hirata／作詞：JD Braithwaite,Tomoki Hirata／収録曲数：9曲／￥2,447（税込）

■構成・文／やまざき拓　イラスト/宮森ハナ

N64 ファミスタ64

ナムコ	
発売中	6800円
スポーツ	1～4人プレイ

『ファミスタ64』を遊ぶ

ファミコン時代からの野球ゲームの代名詞、ファミリースタジアムシリーズ(以下、『ファミスタ』)。「ファミコン版はやり込んだ」という田中と、「ゲームとしての野球はあんまりやらない」という太田にプレイしてもらった。前回の「いたスト」対決では、田中のサイコロ運に対して難癖を付けた太田だが、『ファミスタ64』ではどう対抗するのか？

臨場感が増した野球ゲームの決定版

86年に発売されたファミコン版を皮切りに、以来愛され続けた野球ゲームの決定版『ファミスタ』シリーズ。シリーズ新作にあたる64版は、次世代機で初めてリリースということで、当時大いに注目を集めた作品。

内容もペナントレースをプレイするだけではなく、今回の対決に使用した「オールスター」モードや、全国に散らばっている、選手を集めてオリジナルチームを作る「君の最強チーム」、オリジナル選手を作って育てる「助っ人を作ろう」など盛りだくさん。

演出面もバッターボックスを映す凝ったカメラアングルや、クリーンヒットを打ったときの爽快な音、野次なども入っていて、野球をやっているというライブ感が増し、新たな『ファミスタ』シリーズにふさわしい内容になっている。

←球場内のざわめきや、打ったときの爽快感など、臨場感が増した『ファミスタ64』

『ファミスタ』シリーズは今でもしょっちゅうやってますよ。好きなのは90、92、94年版かな（田中）

セ・パ両リーグ12球団の代表選手によるオールスターモードでプレイ。太田がセリーグ（後攻）、田中がパリーグ（先攻）を選択。どんなチームを作るかの条件入力で思案する２人。

──『ファミスタ64』は、初プレイですか？

田中：『ファミスタ64』が発売された時に、ちょうど攻略本で、僕らがナビゲーターみたいな形で登場した時、ちょっとやったぐらい。キチンとした形でやるのは今回が初めて。

──何年版が好きですか？

田中：90、92、94年版かな。今でもしょっちゅうやってますよ。オレはコンピューター相手にひとりで遊ぶだけなんだけど。野球ゲームは、太田がそれほど好きじゃないし。

太田：オレは『ファミスタ』シリーズは全然通ってこなかった。ゲームとしての野球はそんなに好きじゃないなぁ。オレ野球やってたし。

田中：リトルリーグやってただけだろ！

──『ファミスタ』シリーズの中で、好きな選手とかいました？

田中：巨人の原辰徳さんのファンだったから、原さんが打つとうれしいですね。95年版までは出てたんですよね。

太田：これ最新のデータ？

──いや、去年のなんですよ。

田中：高橋はいないけど、松井はいるよ。

太田：試合どこでやる？（と、言いながら球場をマリンで決定する太田）。

田中：もう決定してるじゃねぇかよ。

太田：とりあえず俺は「人気がある」と「長距離砲」と「足が早い」

田中：野球なんて誰でも長距離砲のがいいに決まってるよ。でも、コレ面白いなぁ。西の生まれとか、東の生まれとかあって。

振らないよ！ 振ったら空振りに決まってるじゃんか（田中）

太田：それよりお前、どれ入力すんだよ。あっ、これいいんじゃない？　パン食に決めろよ。

田中：パン食を選ぶと、どうなるんですか？

──外人選手が入る確率が高くなるんじゃないですか？　パン食＝外人だし。

太田：じゃあ、お前「パン食」選べよ。決まり。な、な（執拗にパン食を薦める太田）。

田中：じゃぁ、俺は「パン食」と…。「守備が上手い」と「足が速い」で決まり。

（入力が終わり、オーダー表が表示される）。

太田：松井が控えか〜。清原はいないのか（太田、先発投手を三浦で決定）。

田中：…何だよ、コレわかんねぇよ、オレ。パン食でやったらこんなに外人がいるよ（オーダー表、3/4が外人選手）。…でもキャリオンっていたなぁ。これでいいか（田中、先発ピッチャーをキャリオンで決定、プレイボール）。

太田：操作わかんねぇなぁ。

田中：ファミコン版と比べて、操作が変わってるね。やっぱり、コントローラが違うからかなぁ。あっ、イチローだ（が、太田の荒れ球の前にバットを振れない田中）。

太田：振れよぉ〜。岩鬼だったら振るぞ。

田中：振らないよ！　振ったらあんなの空振りに決まってるじゃん。

太田：何でだよ（太田、デッドボール）。

田中：あっ、デッドボールだよ。もぉ（操作をつかめない太田、ボールを乱発）。

田中：お前、ストライクを投げてくれよ。頼むから。ストライク投げてくれよ〜（太田、ムキになってボールを連発する）。

田中：投げねぇよ。絶対、こいつストライク投げないよ。ちょっと！

振れよぉ〜。岩鬼だったら振るぞ（太田）
（悪送球に文句をつける田中に向かって）

太田：（ヤジに合わせて）金かえせ〜。

田中：デッドボールばっかだよ〜。

太田：だから振れよ。振ればいいんだよ。

田中：ストライクだったら振るけど、あきらかにボールじゃねぇか！

（10分経過。段々調子をつかんできた太田、カーブを使ってストライクを連発）。

太田：よっしゃ。調子がでてきたぞ。

田中：打てねぇな（スリーアウトチェンジ）。

太田：（ニヤリと笑って）ようし。

（が、的確な変化球の田中の前に凡退）。

太田：何だよぉ。こういう時は…。

（ここで太田、ピッチャーを岡嶋に交代）。

太田：よしっ！　いいねぇ、スクリュー。

（ここで田中、クリーンヒット！）。

太田：何で打つんだよぉ（太田、前回のごとく田中にあたる）。

田中：打たないと三振になっちゃうでしょ。

太田：いいんだよ、それで。な？

田中：ムリ言うなよ！（太田の攻撃に移る）

太田：だんだん打てるようになってきたな（と言ったとたん、ヒット性の当たり田中に取られる。ついでに、走塁ランナーもアウトに）。

太田：汚ねぇなぁ。ホント、汚ねぇなぁ。

田中：どうしようもないよ。

太田：どうしようもなくないよぉ。

田中：『ファミスタ』シリーズはさ、次の塁に進んじゃったら、もう戻れないんだよ。

（太田、ホージーの凡打を俊足でセーフに）。

太田：ようっしゃ！　よしよし。

田中：何で、そんなに足が速いんだよ。すっご

太田光

ブラックな笑いと毒舌が魅力の爆笑問題のボケ担当。漫才以外にも映画監督、コラム執筆など多彩な才能を発揮している。野球はゲームよりも、実際にプレイする方が好きとのこと。

←マリン…千葉県幕張にある、千葉ロッテマリーンズの本拠地スタジアムを元にした球場。ディズニーランドや海が近く、デートにピッタリのロケーションでもある

→高橋…スーパールーキーとして巨人にドラフト１位で入団した高橋良伸のこと。阪神・坪井、広島・小林との新人王争いが見物。次回の『ファミスタ』には入れてほしい！

←多彩なカメラアングルによって、プロ野球の臨場感が増した『ファミスタ64』。田中もこの臨場感を気に入っていたみたいだった

何年版が好き？…FC版『ファミスタ』シリーズは、86年版から歴史が始まり、以後１年づつリリースされ、94年まで続いた。94年以前は、実名選手をもじった名前がつけられていたが、94年には実名データが収録され、話題になった。

原辰徳…80年にドラフト１位で巨人入りし、ミスター巨人の称号を得た４番打者。ルーキー時代はブリッコ扱いされていたが、実力で悪評を吹き飛ばした。来期、巨人１軍打撃コーチに就任することが決定している。

『ファミスタ64』は、打った時の感触がすごくいいし、迫力がすごいね（田中）

い速かったよな、今。そういえば、打者がかまえる時があるじゃないですか…。
――…あの、太田さんが回ってますよ。
（太田、田中が編集者に話し掛けている隙に、盗塁しまくる）。
田中：えっ!? 回ってるの？ …なんだよぉ、オレがそういうことをやったらもう大変なことになるのに（田中、容赦なくストライクを連発し、スリーアウトチェンジへ。太田、ここでピッチャー交代。桑田へ）。
太田：う〜ん、桑田はシンカーに限るな。
（太田、シンカーを連発）。
田中：シンカー打てないなぁ。
太田：桑田のシンカーは怖いよ…。
田中：マジ、打てないよ。
太田：よっしゃぁ！
田中：ホント、打てない。
太田：よ〜っしゃぁ！ あっ！
（太田、調子に乗った瞬間にデッドボールに。その後、コントロールに乱れが生じ、田中に乱打され、コールドで試合終了）。
――どうでした『ファミスタ64』。

たしかに、迫力あったね。打った時の音とか（太田）

田中：打った時の感触がすごくいいですし、迫力がすごいね。音にしても絵にしても。
太田：迫力あったね。打った時の音とか。
――太田さんはゲームとしての野球に惹かれない理由ってありますか？
太田：『ウルトラベースボール』とかは、好きなんですよ。炎の魔球とかでちゃうようなヤツ。マンガでも『侍ジャイアンツ』とか『ドカベン』とか「そんなわけねぇだろ！」っていうのが好き。コイツはねぇ（田中を指して）『キャプテン』とか好きなんですよ。性格的に真面目なタイプがでてくるようなヤツ。オレに言わせればあんなの面白くないですよ。

田中：『ドカベン』も好きだけどさぁ…。
太田：ペナントレースやったりとか、ホント、ルール通りのプレイしかしないんですよ。
――『ドカベン』の中で好きな選手はいます？
太田：岩鬼と殿馬。山田太郎は好きじゃないですね、地味だし。コイツ（田中）はドカベンの中では山田がいいって言うんだけど。
田中：山田はすごいじゃないですか。あんなにホームラン打って。守備もいいし。
太田：岩鬼のすごさっていうのは、強さが桁ハズレなんだよね。無茶苦茶にやる人の方が好き。山田はね、強いのは確かなんだけど、ドカベンの中では普通なんだよね。
――確かに、岩鬼にしても殿馬にしても秘打法がありますもんね。
田中：それはそれで、面白いけどね。
太田：『ウルトラベースボール』もメチャクチャですから。秘打を使ったら、もう絶対ホームランになっちゃうとかあるから、年間五百何本も打つんですよ、ホームラン。

何言ってんだよ！お前、それは南義孝じゃねぇかよ『人生はゲームだ』って（田中）

田中：でもオレが『ファミスタ』好きなのって、リアルなのもあるけれど、松井がいたり、清原がいたり…。でも若干ね、本当の野球よりも甘くできていると思うんですよ。だって、実際では松井は3割程度の打率で、ホームランが30本ぐらいでしょ。それは実際の野球ではすごいことなんだけど、それをゲームの中で、そのままリアルにやっちゃうと、つまらないでしょう。でも、松井を『ファミスタ』に置き換えれば、マグワイアよりもホームランを打つんですよ。それぐらいの、現実をちょっと超えるぐらいの設定の『ファミスタ』が、ボクは好きなんですよ。だから「消える魔球」とかまで、話がいっちゃうと、あんまり面白くないかなぁ。
――太田さんは人とやるゲームはやります？
太田：野球とかね。
田中：お前、今やったばかりじゃねぇかよ！
太田：ボクは、人と何かをするんだったら人生のがスキなんですよ。ゲーム上ではなくて人と関わりあうっていう…。
田中：何言ってるんだよ！ お前、それは南義孝じゃねぇかよ「人生はゲームだ」って。

田中裕二

相方、太田のボケに唯一対抗できる爆笑問題のツッコミ担当。最近は映画にも進出中。『ファミスタ』はファミコン版からの大ファン。また『ダービースタリオン』シリーズも好きらしい。

岩鬼…水島伸次の代表作『ドカベン』に登場する、くわえ葉っぱの悪球打ち。逆立ちをして血を上らせてから、ストレートをホームランにするなど、奇想天外な作戦で打つ。プロ野球編ではドラフト1位でダイエー入り。プロ入り初打席でホームランを打つなど、ドラマな男。
殿馬…同じく『ドカベン』に登場する、テクニック重視の打者。プロ野球編ではオリックスに入団。「白鳥の舞」などトリッキーな技で投手を翻弄する。語尾に「ズラ」がつくのが特徴。
山田太郎…『ドカベン』の主人公。ヤクルト古田に通ずる天才的な守りと、打撃を見せる。岩鬼や殿馬のような技を使わないせいか、インパクトが薄いキャラといえば薄い。プロ野球編では西武に入団。

→こんな豪華なメンバーで野球ができるなんて、野球ファンならうれしい限り。実際の野球の方が好きといっていた太田も、気に入って遊んでいた

←当たると痛いデッドボール。太田はおもしろがって、田中に連続して投げていた。だから試合に負けるんだと思ったが、楽しそうだったんで、それはそれでいいのかも

告知

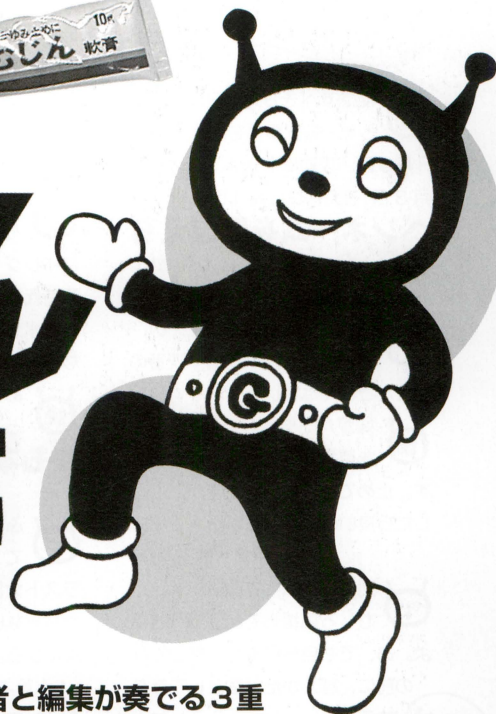
爆笑問題のトークをもっと楽しみたい。と思っているアナタ、朗報です。テレビなどではなかなか見受けられない、2人のフリートークがが聞けると噂のラジオ番組UP'S『爆笑問題 カーボーイ』。これを聞けば、アナタもきっと満足できます！

毎週火曜日深夜1:00〜3:00
TBSラジオ系でオンエア中！
UP'S「爆笑問題　カーボーイ」

ウルトラベースボール…その昔、ファミコンで発売されていた野球ゲーム。秘技、秘球などのトリッキーな技がオンパレード。リアル指向の野球とは対極にある作品。
マグワイア…セントルイス・カージナルスの主砲。今シーズン、前人未到の年間本塁打70本を記録した。シカゴ・カブスのソーサとの記録争いは、野球離れの進んでいたアメリカ国民を球場に呼び戻す原動力ともなった。

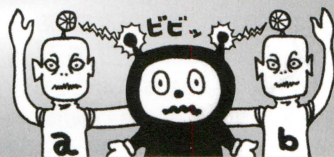
■取材・文／編集部

まったり劇場改め げーむじん軟膏

http://www.iijnet.or.jp/GAMEJIN

告知！　投稿読者は『ランキンユー』をチェック！　メーカーさんと、読者と編集が奏でる３重奏は妙なる調べを奏でています！　…いや、一説には騒音公害指定されているとの噂も。

ゲーくんイラスト／寺門亮子

げーむじんのテレパシー

このところ、ゲーちゃんにまでその地位を脅かされつつあるゲーくん。最近、腹黒さが倍増！

どーも、全国１千万読者から愛されている『げーむじん』のマスコット、ゲーくんだよー。それじゃ今号も早速行ってみよー。

（読）ピカチュウはポケモン、ピカキーはパチモン、するとゲーくんは**ノケモン**か？
（愛知県・となりのトロロ）

ニコニコ。ゲーくん最近成長したんだ。些細なことじゃ目くじら立てないよ。でも、とりあえず溶かしとけっ。ビビビッ！

（読）ゲーちゃんと藤島先生のキャラとどっちがかわいいと思いますか？　**正直に答えて下さい。**
（愛知県・燃え太郎）

ふーっ、なに言ってんだか。そんなの比べるまでもないじゃない。とりあえずトロロと一緒にそろって溶けちゃえ！

（読）何でもズバッと言うゲーくんに質問だ。**クリントン**のことどう思う。
（和歌山県・竹下一人）

ふーっ…。あっ、ゴメン。ゲーくんアンニュイになっちゃった。…ふーっ…。…葉巻…。いいよねー…葉巻…。

（読）牛乳が好きなオレ。でも最近は１リットルで、お腹が超特急。くやしいのでさらにぐいっといくとケツから**人肌のマヒャド**が出てきます。…我ながらその心意気やよし、と思うのですがどうですか？
（大阪府・あきろと）

大いに結構！　ゲーくんはこういう硬派な意見をずーっと待っていたんだよ。あきろと。そんなときパンツを脱いじゃダメだぞ！

（読）友人に『げーむじん』を見せたら「何それ、**まだ出てたんだ**」と言われた。…失礼な友人に軟膏塗りまくって下さい。
（岩手県・ドンプレッツァ）

いいけど軟膏高いよー。グラムいくらで取り引きされているからねー。ドンプお金出せるの？　なけりゃ体で払ってもらうよ！

（読）現代医学の父、パレは、**子犬をドロドロ**になるまで煮て軟膏を作ったという。って言うことは、げーむじん軟膏はゲーくんを…、いや、読者の方かな？　よく溶かすって言っているし。
（兵庫県・せさ太郎）

うふふ、どうなんだろうね。せさ太郎、一度見学に来る？　ゲーくん大鍋用意して待ってるよー。

（読）**花火同然**の北○鮮のミサイルがちゃんと飛ぶんだから『げーむじん』もまだイケます。
（群馬県・吉野キング）

吉野、君はそれでもほめているつもりかい？「まだ」ってゆー所に引っかかるんだよなー。とりあえず君は幾何学の狂った南太平洋の古代都市送り決定！

（読）僕も**古代都市に連れてって**。カモグ・カモグテケリ・リ、テケリ・リ
（東京都・サンスイ）

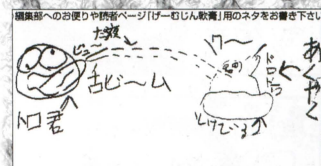
ゲーくんもそっちの都市に送ったつもりなんだけど、宛先間違えちゃったのかなー？　滝井からこんなハガキが来てるよ。

（読）オッス！　俺は今古代都市にいる。何故か額には50円切手が貼ってある。それ以外は**絶好調だ！**　でも早朝の暗黒舞踏は、よけいだな。
（兵庫県・滝井浩明）

…ね。タコ面の化け物しかいないはずなのにおかしいなあ。まっいいや。今後滝井は毎号欠かさずレポートを送ってくること！

（読）ゲーくんさあ、こんな仕事やってると**友達なくす**よ。
（奈良県・横山潤）

いいか！　歯を食いしばれ、横山！　人生にはなー、言っていいことと悪いことがあるんだ。お前みたいな悪役は、お友達のトロくんに頼んでこうしてやるー。↓

超怪電波

（福島県・松本健）画伯の手による歴史的大傑作。禁断の鉛筆書き（1998）。しかしこの欄、年齢層低いよなー。前回15歳で今回12歳だもの。この才能を忘れず大人になったら…それもやだな。

募集中 …ゆかいなハガキ…

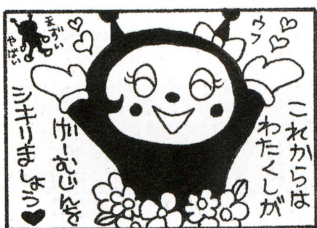
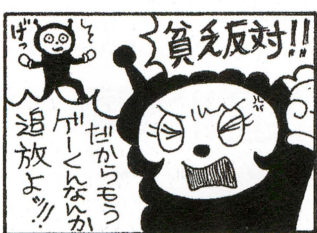
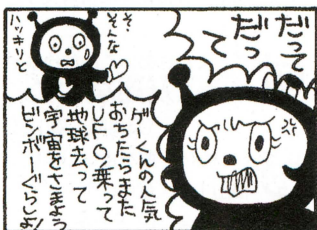
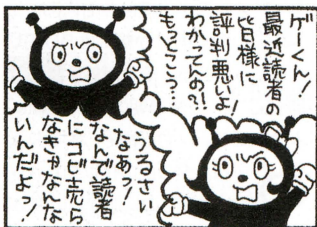
ゲームや本誌の感想、ゲーくん宛の抗議などアンケートハガキに書いて送ってください。採用された方には抽選でげーむじん特製シャーペンが当たります。

げーむじんのすみっこ♡　富山の「さとりをひらいた人」君ありがとう（10月号・67ページ参照）。キミの一言で決心がついたよ。「『To Heart』が出たら買ってはまってやる～～！！」（神奈川県・もののけパンダ）　編：さとりをひらいた人！　こんな葉書が来てたぞ。つぎの返事はキミの番だ。

記念すべき8月7日、ミシシッピー殺人事件を自力クリア。8月8日、攻略本を入手。そして9月3日、げーむじん10月号にて**ペンネームを間違えられる**。祝いと詫びでなんか下さい。
（茨城県・ミシシッピー**No.0**）

やばっ、誤植ネタ。ええい、打ち首だニャー（編：読者の皆さんごめんなさい）

妹がバーチャ3で**日本一**を目指すと言ってきかないです。止めてあげたいのですが、どうしたら良いのでしょうか？
（東京都・武田洋介）

別に止めなくていいジャン。むしろ応援してあげるべきだよ。あ、でも自ら日本一となって妹の前に、越えがたい壁として存在するのもいいかも。そうしな！

ゲーくん怖すぎ！　でも**スクール水着**はいいよね♡
（東京都・高麗利行）

うふふ、今号もやってきましたスクール水着の時間だよー。ハイレグへそ出しノンノンノン。今や時代はスクール水着。みんなおんなじ水着だから、着替えの時が気になっちゃって。はふ～～。

あっ、いつの間にか常連になっているっ、やべえっ！**しかも本名**（笑）。どうしよう！
（千葉県・香取美和）

ふっふーん。そんなこと言ってアルツ香取、とうとう『イラスト大襲来』の方にも進出してきたじゃない。もーッ、素直じゃないんだから。…スクール水着、着る？
（↑水着ネタにこだわるゲーくん）

ファミコン版ドラクエⅡの**最強復活の呪文**を覚えているのは日本中に俺と友人Tと何人いるだろう。（東京都・眞谷良至）

チェッ。女の子のハガキかと思ったら、もう男だよ。つまんないの。そんなの間違いなく君らだけだよ。ハイッ、つぎつぎつぎ。

ちょっとゲーくん（怒）。どうしてあなたはそんななげやりなの？　そんなことじゃまた貧乏暮らしだって4コマでも言ったでしょう。もういいです。**ここからは**

私が仕切ります。

あっ、ウソ？　ちょっと、ねえゲーちゃん…？

最近、着物のセールスの電話がよくくる。中部の私に「**東京の着物ショー**」に連れてってくれると言われても…。断るとあっという間に切れる。
（愛知県・加藤恵）

…と言うわけで皆さんのお相手をさせていただくことになったゲーちゃんです。さてメグちゃん。それは新手の人さらいよ。だまされちゃダメ。代わりにキャトルミューティレーション体験に御招待してあげるわ。うふふ♡

2号連続で見苦しいものを見せてしまって申し訳ない。**お詫びに脱ぎます**ってぐはぁっ！　投石喰らってるー（血がどくどく）
（青森県・天馬いさご）

あらあら、プリクラ小町のいさごさんね。ちょっと載せてあげたからってズに乗ると、すぐに石つぶてが飛んでくるわよー♡

質問です。ゲーくんに脳を溶かされることは、**ゴキブリの滑空**よりも怖ろしいことですか？
（千葉県・山椒魚）

あらいい質問ね！　それじゃ早速体験してもらいましょう。うふふ、山椒魚ったら恍惚の表情浮かべちゃって。お・ば・か・さん♡　可哀想にもう帰って来れないかもねー。お幸せに。

プンプクプルクルプリクラー

「これおいらです。表情最悪です。これからも宜しく（福岡県・GO.）」じゃと？
　こら、本名はあかせんが、おぬしら兄弟、揃いも揃ってイラスト大襲来で活躍しとるのー。うむ、天晴れじゃ。褒美に載せて使わす。

載りたくないので書かない。
（愛知県・**ラクーン**）

あらあら、ラクーンさんったら、恥ずかしがってちゃダメダメダメダメ。ここは一発、ペンネームをおっきくしてあげるわ！

あっ秋だ！　冬だ！　げーむじんは続いている。1周年だ、2周年だ！　3周年で2000年…ということは**ノストラダムスの大うそつき！**で、締めさせていただきます。
（岡山県・来間与典）

うふふ、みんなそういうのよねー。でもホントに大うそつきなのかしら？　もしかしてもう破滅は訪れているのでは？　うふふ、うふふふ、うふふふふふふふ。

かなりGな感じ　寺門亮子

関東の僻地に住む作者だが、東京進出のため、都内の友人宅に潜伏しているらしい。

ウソ指南その壱：大胆すぎるぐらいの方が、ウソの通りはいいんだぞ！

　どーも、世界一誠実な朝ニュースアナウンサー、フクトメです。今日も土砂降りのいい天気ですねー。それじゃ早速ズー○イン！

●最近ちまたでバイアグラ入りジュースが販売されているらしい。
（千葉県・山椒魚）

　世知辛い世の中になってきましたねー。何でも元気になればいいってもんじゃないですよ。私はいつでもハッスルハッスルですがね。つぎ参りましょう。広島県からの話題です。

●11月発売の辞書・広○苑には『げーむじん』が載ってる！？
（広島県・いがぐりほっぺ）

　辞書もねー、何でもかんでも載せればいいってもんじゃないとおもうんですよ。これが、ご時世なんですかねえ。

●鰹に続き、若布・鱈ちゃんも声変わり。
（佐賀県・K.M.Revolution）

　国民的人気アニメ、栄螺さんからの話題。最近は、ikraちゃんまで腹黒そうな声になっちゃいましたからねえ。

●えっ、ロッピーでバーチャルボーイの書き換えってやってるんじゃないの？
（三重県・片羽絞め）

　これがね、意外と知られていないんですが、最近始まったんですよ。お茶の間の奥様、一度利用されては？

●名古屋の地下鉄用プリペイドカード「ユリカ」カードで、ナデシコ版「ユリカ」カードが発売中！
（愛知県・杉本武志）

　法ちゃんズ入れ込みジョーホー。さて昨日の法ちゃんの試合結果ですが、なんと大毎オリオンズに10対0のパ～～フェクトゲ～～ム。やってくれますねえ法ちゃんズ。今期は優勝も見えてきましたよ。

●21世紀には「ピカチュウ発電」が開発されるらしい。
（大阪府・仙木）

　今世紀のエネルギー問題を一気に解消すると言われている「ピカチュウ発電」。本当に開発が待たれる所です。

●『バーチャコールS』の『よびかけ君』で、隠しコマンドによって追加される名前は『ポチョムキン』と『モンテスキュー』だよ。
（愛知県・クロミウム）

　最近はまたロシアの勢力が強まってきましたねえ。隠しイラストはウラジミール兄弟のデザインです。

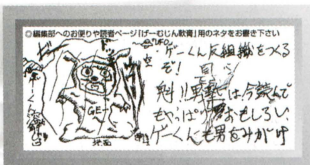
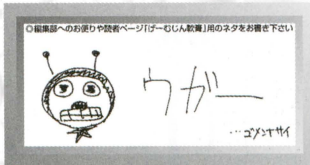
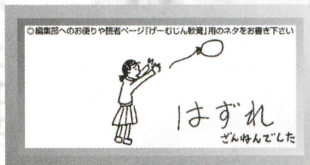
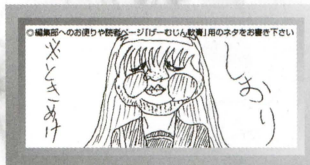
●どんなゲームにおいても、とりあえずコナミコマンドを入力すれば何とかなります。
（奈良県・横山潤）

　最後は奈良の話題から。そうですか、コナミコマンドですか。でもどーなんでしょうね「ビーマニ」とか？　それではみなさん、明朝お会いしましょう。

げーむじんのおみっこ♡　『げーむじんのテレパシー』は、ゲーくんの生首がいっぱいでなんかイヤだ。（奈良県・横山潤）　編：ええ、いっぱいです。ついでに言うと、今回からゲーちゃんの顔もいっぱいになりました。さらにさらに、横山くんの首も、1つ並んでいます。

らくがき museum 芸術＝大暴発

立ってるものは社長でも使うげーむじん。せっかく送られてきたハガキは、しぼれるだけしぼっちゃいます。

こんにちはみなっさん。おフランス帰りのピエールが送る、芸術の宴ざます。なにげなく描いた落書きも、たちまち芸術になるんざます。まずはこちら『溶けゆく宇宙人』ざます。これは、木村理志画伯、若干14歳の作品ざます。ゲーくん反組織を作りたいのか、ゲーくんに男を磨かせたいのかよくわからんコメントが、まさに豪奢！ 絢爛豪華な輝きを放っているざます。続いては塩原健太郎画伯の21歳時の作品ざます。タイトルは『ウガー』ざます。この、欲望の赴くままにキャンパスに叩き付けたペンタッチ、そして「ゴメンナサイ」のコメント。いかにも欲情のままに、やることやっちゃってから我に返る、青春という名の立身偏を思わせる静謐な作品ざます。しかし、これらの10数年に1度も出ない傑作も、次なる作品に比べれば、ちっとも色あせてしまうざます。タイトルは『セイシ』あの高名な、知る人だけ知る長野晃人画伯の超大作ざます。画面中央に立っする女性のつぶらな瞳と、広いデコ、ひっつめた髪など、どれをとってもこの人物は、まごうかたなきわたくしのおばあちゃまざます。だとすると長野画伯とわたくしのおばあちゃまはただならぬ関係!? ナゾざます。きっとわたくしの出生のナゾは、このオタマジャクシのような風船に暗示されているに違いないざます。さて、今回最後にご紹介するのは、衝撃の問題作その名も『トキメケ・メモアテラレヌ』ざます。ホント、目も当てられないざます。こんなもの焚書ざます。

↑（富山県・木村理志）キテるよねえ…

↑（神奈川県・塩原健太郎）やっちゃった！

↑（東京都・長野晃人）ホント、残念（？）

↑（島根県・本田拓也）やばすぎ。即処分！

こんなんいいな

はあ、所詮夢だけでは生きては行けないのよねえ。社長もぼやく訳ね

■ルイージを洗脳するゲーム。マリオに暴言を吐けば一面クリア。（東京都・まじかるず）

■湯川専務をゲーム化。どう進めても必ずバッドエンドになるナイスゲーム。（三重県・片羽絞め）

■せがた三四郎がすべてのキャラの全身にペンキを塗りまくる『街2』。（福岡県・風之音一心）

■某国最新弾道ミサイル『ポテチン1号』。…ってこれゲームじゃないな。（愛知県・ヨーヘン・パイパー）

■往年の大投手が、難事件を次々解決して行くゲーム『金田正一少年の事件簿』。（宮崎県・ぶうかJターボ）

■全盛時代の高橋名人と連打対決をするゲーム。勝つことが出来た人はもうその日から英雄。（奈良県・横山潤）

■64でロボットが動かせるヤツ。それも本田技研のロボットがいいな。（東京都・マダムとデブ）

■原始人が投石機で、UFOに岩を投げつける。『ゲーくんをやっつけろ！』。（長野県・タイル）

第6回 輝け!! ゲーム広告大賞

前号までのあらすじ：ゲーム広告を勝手に審査している中野区の徳兵衛は、嫁のエツコに毒殺された。その後、幽霊となって舞い戻ったのはいいが、嫁に迷惑をかけたり、かけそこねたりしている。

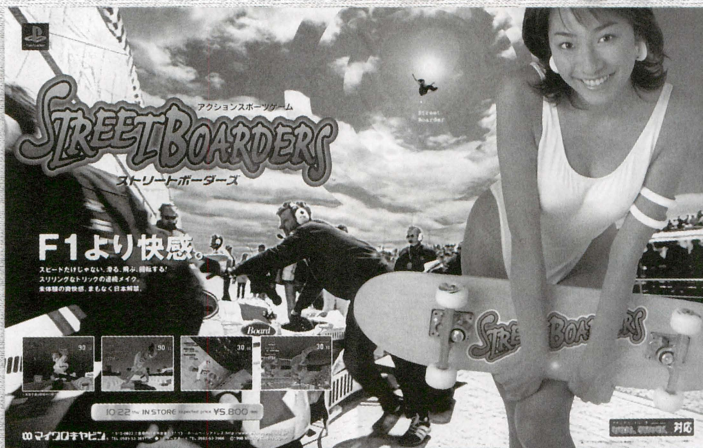
エツコ「ふー、ヨシ(ダンナ)ったら遅いね。せっかくおとなり夫婦のすごE情報をつかんだってのに。しかたない、テレビでも見るかね。よっこらせ」プチッ。

徳兵衛「テレビの中からじゃじゃじゃじゃーん。エツコさんや、わしのパンツはどこいったかのー」

エツコ「…」プチッ。

徳兵衛「テレビを消してもムダじゃよエツコさん。わしゃ飯を食いたいんじゃが…、そうそう、パンツはどこいったかの」

エツコ「まったくしつこいジジイだね。消えてくれたら考えるよ」

徳兵衛「だまらっしゃい！ わしをテレビに閉じこめたのは…。はて？ 誰じゃったかのー。エツコさん、わしゃ腹がへったのー」

エツコ「お、出られないとは面白いね。好物の広告でもぶら下げてみるか」

徳兵衛「オオッ、それはB83・W58・H85のたわわに実ったボデイを誇る、太田ゆみさんじゃな。もっと寄せんかい」

エツコ「オオッと、そうはいかないよ。こうやって裏ッ返して見ようかねえ」

徳兵衛「ブギャッ、今年の夏のトシ○エン。ブルドッグさっちーの広告！」

エツコ「それ、表ッ返し」

徳兵衛「おほ〜〜。たまらんのー」

エツコ「それ、裏ッ返し」

徳兵衛「ブギャッ。たまらんのー」

エツコ「それ、表ッ返し」

徳兵衛「おほ〜。…………聞こえるぞー。広報さんの声が聞こえるぞー」

エツコ「ありゃりゃ、あんまりいじめすぎておかしくなっちまったかい？」

徳兵衛「…マイクロキャビン広報の小林さんの声が聞こえるのぢゃ…。『上司が、胸の谷間を強調しろ！ なんて言うもんだから、ちょっとお姉ちゃんの胸のデータをいじっちゃいました』…おほー。いろっぺー」

エツコ「らちがあかないね。裏面でも押しつけとけば消えるだろ」

徳兵衛「ブギャッ（ブクブク・泡化）」

エツコ「あらら、やってみるもんだ。さっちーったら魔除けにもなるんだねえ」（いつまで続く…のか？）

今回の受賞作品
STREET BOARDES
■PS ■マイクロキャビン

げーむじんのすみっこ♡ 前号の『げーむじん軟膏』に「ピカキー」ガムのネタで、なんと私の名前が載っているではないですかっ！ これが「むりやり載せる」実例なのですね。なんだかとってもうれしいです。（京都府・佐藤豪哉） 編：そのとーりです。今号からは落書きも使っちゃいます。

夢のコントローラを大発明 未来型発想研究所

さすがだ諸君。前号ちょっと啓発しただけで、ずいぶん妄想を働かしたようだな。…そろそろ実用的なものも欲しいのだが。

→ダイエット向きと言うことは、購入層の中心は「おねいさん」たちか？ 夜な夜なこれを振ってる姿って怖いなあ

→そういえば、やっさんがトークショーに出てたとき、みんなグラスなのに1人だけ湯のみで飲んでいた。中身は一体…。番組後半、彼は上機嫌だった

やっほっほ。みんなこすってる（ボタンを）？　今号もさわやかなナイスお兄さんと一緒に、新世代のコントローラについて、裸で徹夜で語り明かそうじゃないか。もちろん、夜中コンビニに買い出しに行くときも、みんなすっぽんぽんでだ。実話じゃないよ。本題に入ろうか。まずは『ケンコン』（奈良県・横山潤）の奇想。これ重量はどれぐらいなの？　おそらく中に水とか砂を入れて、重量を調整できると見た。ダイエットにも最適♡　それと、ガンコンというのは画面を撃つもの。…ってことは『ケンコン』は画面を斬るもの…？　なんだか金持ちだけのステータスアイテムになりそうだな。次、『お銚子号』（三重県・片羽絞め）の瞑想…ってお い片羽くん、「号」はないだろう「号」は。いつの時代の人だ？　でも別売の鳥皮は頷けるよね。これがなければ酒じゃないもん。ひっく。だけどこの下の絵、ただ紐でむすばっただけの、お銚子とお猪口じゃないの？　ひっく、類似商品？　まっいいか、うーぃ。つぎの店いくぞー（今号もオヤジモード）。

レシートKING

「…」「どうしたの？」「こないだささ公衆便所にQUEENが入っていったんだけどさ」「うん」「出てきたのKINGだったんだ」「…」

ブワッハッハー。皆の衆、男の逞しさでこの世を支配するレシートKINGだ待たせたな。ところで、前号で登場したQUEEN、あれは俺の女房だ。当然だな。文句あるか！　ところで君らなぁ、ちゃんとレシート大切にしているのか？　投稿の数が少ない。こんなことじゃいつまでバトルを続けられるのか不安だぞ。あんまり心配していないけどな。それとなあ、レシートを大切にできないヤツ、君らは今すぐ72ページの『編集長ダメ日記』を読め。次号強大な敵が君らを待ち受ける（かも？）。その敵に勝ったヤツには称号を授けよう。何しろ俺、王様だからな。じゃ、俺は息子を迎えに幼稚園へ行くぞ！

→『PS用グローブコントローラ』？？一体・それは・なに？　マサ！　情報屋を名乗るなら上の『未来発研』に報告してこい

ひらばやし
TEL.
98年09月22日
NO.0001..扱08..22:48:12
ブルドッグダッチュー/ 198
198小計
ゼイタイショウ 198
ショウヒゼイ 9
207現計

←それにしても（つ）、もうちょっとましなレシート持ってないのか。しかもとてつもなく腰砕け。これで勝とうとしても甘いんだよ！

今号の投稿は（愛知県・情報屋のマサ）から。「買ったのはPS用グローブコントローラ。存在も価格も怪しい一品。オープン89.99$がさらに値引きされ80.99$に。レジに持っていくと69.99$。さらに引かれて56.60$と、トータルで5000円程度の値引きでした」対するは編集部（つ）のレシート「近所のスーパーでソースを買いました。こんなところにもあのギャグが…」レジのおばさん、何か打ち間違えたんだな。でもダメ、マサの勝ち〜〜。

IN MY MIND 批評DEうひょ〜!!

ただの文句は誰でも書ける。批評を書くには熟知と愛が必要だ。投稿常連が選んだソフトは『クロス探偵物語』！

このゲームは、地味な画面や、有名どころの少ない声優陣の影響もあって、雑誌の紹介記事では良さがわかりにくい。マッハシークの快適さや、適度なギャグとシリアスな内容など、実際にプレイしてみなくてはわからないことが多いためだ。その点、体験版をもらえたのは実に良かったと思っている。

いくらゲーム性がないと言われても、第4話は泣ける

全7話中のおすすめはサウンドノベル風の4話。まさに秀逸。まったく分岐がなく、ゲーム性が見受けられないと中傷する向きもあろうが、泣ける。すばらしいシナリオだった。入門編といえる1話と2話。キャラの立ちまくっていた3話。『か○いたちの夜』のパロディかと思った5話（笑）。目先の変わった迷路ゲームの6話。難易度変化の名残りか、4つの分岐のある7話も、それぞれ良い出来だった。

惜しむらくは、最大の謎。次回作には大いに期待

ただ、最大の謎ともいえる、主人公の父殺しの犯人がわからないのが本当に残念（それらしい人物も出てきてはいる）。それはおそらく、続編『クロス探偵物語2』（私の予想では、たぶんドリームキャストで発売するのではないか？）で判明するのだろう。とにかく、この『クロス探偵物語』は今までにない推理アドベンチャーゲームであることに間違いはない。主人公『黒須剣』の恋の行方（相手は誰？）も含めて今後の展開が楽しみである。

（福岡県・風之音一心）

クロス探偵物語 〜もつれた7つのラビリンス〜
■SS■発売中■ワークジャム

© 1997 DIGITAL TOKYO/PLAN PLAN

編集部のコメント

毎号執拗に『黒須剣、ちょっと変えたら〜』というネタでイラストを投稿してくれている、風之音一心から、何とも愛の溢れる投稿がきた。サターンのソフトはヒステリックに売れまくるわけではないが、実に味のあるものが多い。この『クロス探偵物語』もその1つ。魅力的なシナリオと、読み込み時間を感じさせない『マッハシーク』。演出と技術が見事にかみ合った芸術品だ。風之音の『黒須剣』ネタはもはや義務。必ず毎号送ってくること。それと80ページからのレビューもどうぞ。

げーむじんのおみっこ♡ 「DQのCPUは128ビット」と、言ってる奴に「32ビットだよ」と言ったらウソつき呼ばわりされた。夕日なんて大ッ嫌いだー！（北海道・垣口洋勝）　編：CPU自体は32ビット、内蔵のグラフィックスエンジンが128ビット。これ常識。

えっちなげーむじん

どんなにひどい仕打ちでも、アフターケアさえしておけば、何でも済むと思っているでしょ。甘いわよ。

夢の中でも股間を求めてさまよってしまう哀れな老け羊たちよ、待たせたな。ミスターエロだ。貴様らの今にも赤玉に迫りそうな往復運動をペンと葉書に凝縮したHネタ、俺様はしかと受け取ったぞ！

読 やっぱり男はパンチラっす。下着の広告やカタログ見てても何とも思いませんが、隠れている部分がチラリにこそ、エロスの象徴が見えるっす。『季節を抱きしめて』万歳！　あと胸に関してはトップが見えないとダメっす。（東京都・マダムとデブ）

あくまでパンチラにこだわるなマダデブ略してダムブよ。だが、おまえは重大なことを見落としているぞ。下着の広告をよく見ろ。実りに実ったお尻の数々が、様々なショーツにくるまれて陳列されている。まさにハーレム。ダムブよ。もっとビッグな視点をもて。それと胸は下乳。これぱっかりは俺様も譲らん。トップなんぞオデキに過ぎん。

読 「夏本番」に敏感に反応する俺に対し、ミスターエロは「冬将軍」に反応するという。そこで「春一番」にも挑戦したけど、男はちょっと…。（三重県・片羽絞め）

なぜためらう。お前の股間突起物は、「女」と聞いてまったく無反応ではないはずだ。だとすれば「男」と聞いて無反応なのは立派な性差別だろう。片よ、この先胸と某局部を張って生きていきたいなら、男女平等を貫け。俺様はまっぴらゴメンだけどな。

読 キャンバニでHシーンの前でセーブするボクは、大丈夫なんでしょうか？（茨城県・なこそ）

むろん大丈夫。いなさすこぶる健康であると俺様は言いたいが、世間の風は冷たい。仕方ない。これからは、張りつめたウマか棒の代わりに背中ぐらいは丸めて歩け。丸めすぎて自分で自分を銜えるなよ。

読 職場の真向かいが女子校なんです。窓からブルマの女の子や、屋上でお昼寝している子やらが見えます。もちろん双眼鏡とか望遠レンズ付きのカメラを用意するようなことはしていません。本当です。（東京都・諏訪巧）

喝！　お前は「己の欲するところを人に施せ」というありがたい言葉を知らんのか！　この際だ、もう葉書なんぞいらん。ただ写真だけを送ってこい。たのんだぞ。

今日から貴殿も我が同志

制服大征服

いつまでも征服制覇グランプリ(SSGP)を始めやしない「ばっしー」なんざ、クビだクビ。これからは俺様「ミスターエロ」がこのコーナーも面倒見てやるぞ。

遂に制服制覇グランプリ予選始まる！

制服と聞くと、妄想が働いて仕方がない牡犬牝犬どもよ、待たせたなミスターエロだ。どうやらお前らは、前号までの「ばっしー嬢」の就去を気にしているようだな。よし、教えてやろう。ヤツはな、編集長の逆鱗に触れ、僻地にとばされた。まあ、気が向いたらこのコーナーで、ヤツの近況にでもふれてやろう。どーでもいいことだがな。グランプリの方だが、略称はSSGPに決定した。これからは学校で、職場で「この間のSSGPさあ…」とどんどん話題にしてくれ。それと俺様は「制服」の意味を拡大解釈することに決めた。これからは、ナースもスッチーもブルマーもバニーも全部制服だ。まあ、当然の話だな。今までの方針が間違っていただけだ。それとな、イラストの裏に、俺様宛のメッセージを書け。恋愛から就職まで、どんな質問にでも答えるぞ。とりあえず、次号のお題は「ブルマーor体操服」だ。煩悩むき出しから、超絶ファンシーまで何でも受け止めてやる。お前らの熱い思い、待っているからな。

告　知

ハーイ、全国60万人の妄想野郎の心の女神のばっしー嬢よ。ミスターエロが勝手な事言ってるから辻斬りしちゃった。エヘッ。次号はばっしーが主役よ

←「申し訳ありませんが、へそは見えません。ええキッパリ（青森県・天馬いさご）」

←（大阪市・月子）いっそこういうボトムの制服、どっか採用しないかな

←（栃木県・武藤広幸）時に武藤。タイツは必須だろう。タイツは

友沢ミミヨ　最近どーよ？

フランスで個展を開くことになりました。10月にフランス行く人はチェックしてね（いるのか？）。

『アックス』『クイックジャパン』などで活躍中の、通称「デブ専漫画家」。10月3日生まれ。単行本に『いもほり』（青林堂刊）など。

げーむじんのすみっこ♡　いつも思うのですが『げーむじん』って濃すぎですね。（群馬県・照井和貴）　編：和貴！　キミも男なら、物事は「溜め出し」によって濃縮される事を知っているだろう。『げーむじん』は隔月刊誌。月刊誌よりまるまる一月分溜めてから出すんだ、濃いのは当たり前。

およよよー、ここでもゲーくん（く）とゲーちゃん（ち）がお相手するよー。もちろん溶かしたりもね

→（大阪府・月子）今号の月子さん第一弾。本当は、胸のペンダントヘッドだけ赤いカラーイラスト（く）

→（北海道・AKITO）前号のマダムとデブさんに続き、Xiからのネタ。次号も続いたらコーナー化（ち）

←「失敗。てへ。髪のトーン潰れそうだな（青森県・天馬いさご）」こっちの目の描き方がすき（ち）

←（千葉県・神来せあ）今号からペンネームを使いだした。某常連さん（く）

→（大阪府・月子）今号のモノクロ大襲来、看板イラスト。超クール（く）

←「一応太陽を見上げてる。左上は水たまり（福岡県・GO）」3兄弟の1。プリクラーの人（く）

←「あずまんがサイコー。佐々木インタビューも（茨城県・P成）」ありがとー、今号から連載開始です（ち）

↑（奈良県・戸高康博）名前が出てこない〜（く）

←（佐賀県・K・M・R evolution）ああっ、コメントが…（く）

編集長ダメ日記

『げーむじん』を創刊してもうすぐ1年…。出会い、別れ、打ち寄せる困難、メーカーとのギリギリの折衝、色々あったなぁ、ふう…。でもほとんどのことを忘れちゃった俺。しあわせだぞ俺。編集部デザイナーの福原が「キムラさん、ボケたおじいちゃんじゃないんだから重要なことは忘れないで下さい！」と怒り狂っていたが、たしかになぜか最重要な事から忘れるダメ具合。はぁ、おじいちゃんな俺、バカな俺。「♪ああ、だけど、こんな僕でもあの虎は光ってくぅ〜れる〜。それだからみんなのしあわせ祈る〜の〜さ〜♪」ってタイガーマスクのエンディング歌っちゃう俺。自分でも心配な俺。こんな俺が綴る、ぼよよん『げーむじん』制作日誌が始まりました（ウソ）。

9月10日

エニックスY氏、O氏、Y女史との飲み。この3人酒強い。日頃のストレスを発散させるかのように激しくビールを飲み干す様は、働くお父さん大爆発！という感じでちょっとしびれました。Y女史の飲みっぷりとボケっぷりもすばらしかった。前号『ひどキム』コーナーで俺の首を本気で締めただけのことはある。この方はなんでも応募者、数百人の採用試験でみごと難関を突破した人なのである。その天然のボケっぷりとゲーム知識0という一般人感覚がニュートラルな判断を求められる広報に必要とされたのだろう。今ではゲーム博士で、広報のスペシャリストに成長された。ボケはそのままにだ。3人ともバリバリ仕事をこなすから酒もイケる。ごいっしょして楽しい宴であった。

9月24日

『藤島康介のスキスキゲームメカ』の対談を藤島先生の仕事場で。藤島先生のメカ好きは昔から知っているが、クルマとバイク溺愛症候群は年を重ねるに従って重症となっているようだ。20歳の頃、バイクで峠の崖から落ちかけて命拾いした話や、愛車ロータス・ヨーロッパのエピソードを嬉々として語る姿は大漫画家というよりもメカマニア小僧のようである。仕事場にもいろんな模型が作ってあったし、益々家計を圧迫するぐらいメカにお金をつぎ込んでいただき、メカ道を極めてもらいたいものである。そういえば、今度大きなメカの買い物をすると言ってたから、そのレシートは是非『レシートキング』のコーナー用にコピーください。いや、マジで。

9月28日

新宿。編集部みんなで飲み。激務でへろへろの部員を盛り上げるためにバカに徹する。おもむろに長方形にカットしたブルーチーズを眉毛にあてる俺！「ブレジネフ書記長！」（うけてるうけてる）、「村山富市！」（ややうけてる）「ひろみ郷！ジャパ〜ン」（ひいてるひいてる）。…34歳の男がやることではないかもしれない…。

10月9日

東京ゲームショウへ。NECインターチャネルの広報Y嬢が『げーむじん』に対してキレてるという情報を編集部八重山がキャッチ。とりあえずあいさつに行くとマジギレである。全社挙げてキレているらしい。まいったなー、前号特集でページ組んだのにこれでは本末転倒である。たしかにこちらのミスで迷惑をかけた部分はあった。誠意が足りなかったということなのでしょうか、ふう…。

10月13日

風呂に入りたいので朝家に帰る。あまりの眠気に畳に突っ伏して寝て起きたら畳模様が顔中に。妻は鼻から牛乳をこぼして笑っていたな…。

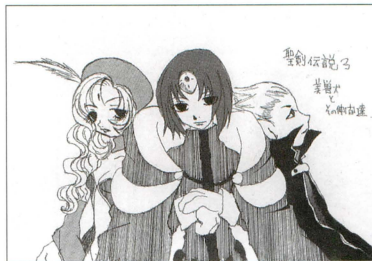
10月15日

スケジュールがおしている。部員全員寝れない帰れない。スケジュール管理がダメすぎる。なんとかセネバビッチ！大ピンチ！

木村晃 64年生まれ。ゲーム下手。ゲーオに恵まれない分、博才があるかというとそれもないただの人。

げーむじんのすみっこ♡ これだけ当たった『アストロノーカ』を、2回もソデにしてしまった、木村編集長の見る目のなさが好きだ。（三重県・片羽絞め） 編：ええ、見る目ないんです。今回のやりこみ企画も、編集部員から企画を出されて、ようやく決定したぐらいですから…。

↑（佐賀県・K·M·Revolution）K·Mさんって文字投稿でも常連よね（ち）

↑（千葉県・山田敦）　重厚感。あとえーと、えーと、重量感（く）

↑（大阪府・月子）　某誌にマンガを投稿されたとか。いい結果だといいですな（く）

今号の風之音一心

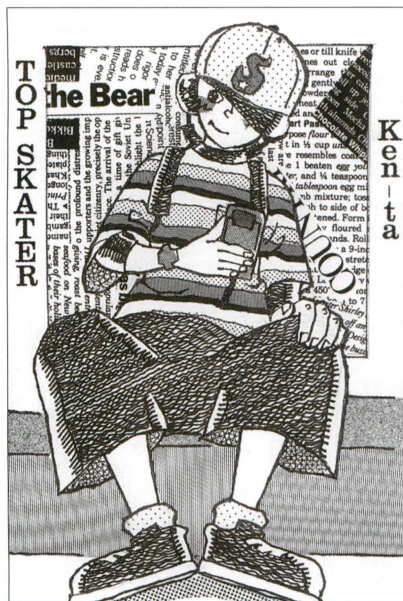
→（福岡県・風之音一心）風之音、次号も黒須ネタよろしくな！（く）

黒須剣 髪型変えたら JoJoの仗助

←「SFで数年前出た、内藤寛さんのソフト。知ってます？（広島県・いがぐりほっぺ）」　知らいでか！（く）

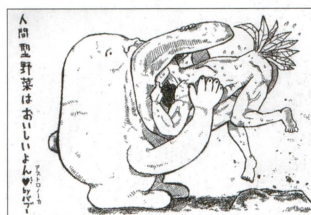
→（福岡県・智べぇー）3兄弟の2番目？（ち）

→（栃木県・武藤広幸）SSならOKでも、PSならNGそうなポーズ（ち）

←「御社発行の攻略本、大変役立ってます（神奈川県・宮内雅崇）」　どうもありがとう（ち）

↑「ポップな感じにしました（福岡県・Go.）」かっわいいー！　目線の先は？（ち）

↑（栃木県・武藤広幸）安定した実力。季節感もバッチリ。さすが常連（ち）

→（福岡県・智べぇー）実に味わい深いイラスト（く）

↑（青森県・天馬いさご）これも目の描き方が違うのね（ち）

募集

モノクロイラスト大募集！
CG・まとめ送りもOKです。
裏には必ず、住所、氏名、PN、それとメッセージを記載してくださいね〜。

もーなんたって平成大不況ですよ。株価大暴落で金融機関もボロボロ。会社なんかも潰れまくって失業率も最悪。そりゃもうあんた、ウチみたいな中小企業にとっちゃ、大大大問題ですよ。まぁ、こんな時こそ社長の出番ってわけで、もちろんメチャ頑張ってますよ、うん。詳しくは書かない（書けない）けど、こういう時期の会社の経営って大変なんだよ、本当。でさ、そんなこんなで孤軍奮闘しちゃってる社長さんなんだけど、鬼のような忙しさとプレッシャーの中で戦い続けてるとさ、グチのひとつも言いたくなってくるわけですよ。どう？言ってもいい？　グチ。っていうか本当はもうグチるって決めてるんだけどね。「やめろ！」って言ってるのが聞こえて来そうだけど、大丈夫、ヤバイことは言わんから。

やっぱりさ、このコラムでもいつも言ってるように、人間にとって、社会生活にとって一番大切なのって、なんたって「金」なんだよね。で、逆に考えれば、一番辛いのは、その「金」に困ることなんだ。自分自身の人生を振り返ってみると、会社を始めるまでの28年間って、金に困った事ってない。と言っても別に大金持ちの家に生まれ育った訳でもないし、ごくごく普通の生活だったよ。普通に親から小遣いもらったり、バイトしたり、社会人になってからは少ない給料の中でやりくりしたり、ね。僕が言いたいのは、そういう生活の中での「あ〜お金がもっと欲しい」なんて感情は決してお金に困ってる状態じゃないってこと。そりゃぁその時は辛かったと思うよ。でも、今思えばそんなのってみんな、所詮は＋（プラス）のなかでの話なんだ。ゼロ以上の金の中でやりくりしたり困ったりするのなんて、本当の苦労とはほど遠い話でさ、会社を経営するようになって初めて−（マイナス）の中での苦労を味わうことになるわけですよ。これはもうホント、想像を絶する苦しさなんだ。「だったら会社経営なんてやめりゃいいじゃん」って思うでしょ。そりゃそうだ、じゃぁやめるかってわけにはいかんでしょう、責任ってもんがあるし。自分で選んだ道だしね。「ならなんでこんなこと言ってんだ」ってか？　だ〜か〜ら〜、グチだって言ってんでしょ、最初っから。グチはあくまでもグチなの。本当に心の奥底で思ってることとは別にさ、弱音を吐いてみたくなる時だってあるんだよ。あー！！辛くて辛くてもう死んじまいてぇよチクショー！！ってさ。

ふぅー。しかしまぁ、よくこんなこと書くよなぁ社長が。「ウチの会社は今、金に困っています」だって。アハハ。でもさ、今のこのご時世で、金に困ってない経営者なんていないよ。それを公言できるだけ、この社長さんは太っ腹なんだってこと。大体さぁ、ウチの会社は景気いいんだよ、本来は。ポケモン系の本とかメチャ売れてるし。で、なんで困ってるかっていうと、そりゃもう、金融機関が不安定だから。日本経済を支えてる金融機関の足元がグラついてたら、企業なんてすぐ風邪ひいちゃうよ。金融機関に依存しない経営なんて、ほとんど無理なんだから。だからさ、エライ人たち、早く金融機関だけでも立て直してよ。そうすりゃ何もかもオッケーさ。あと、そうだね、中には金融機関に依存してない企業だって、あるにはあるんだから、ウチもそーゆー企業になればいいんだよね、うん。

さて。げーむじんを読んでる良い子の皆さん、今の日本経済って、こんな風になってるんですよ。それから「あのティーツー出版って会社はメチャ儲かっててウハウハらしいぜ」とか思ってる周囲のいろんな皆さん、ね？　全然そんなことないでしょ。だからあんまりいじめないでね。逆に、「あの会社はダメだ」とか変な噂も流さないでね、本当は全然ダメじゃないから。

高橋恭　62年東京都出身。書籍はイイんだけど雑誌がなぁ・・と頭を悩ましている今日この頃でございます・・

げーむじんのすみっこ♡　最近、いろんな意味で飢えている。僕に愛の手を差し伸べて下さい。（岡山県・クロミウム）　編：愛の手って言われてもなあ…。こっちにできるのは面白いネタを採用するくらいだし…。あ、「合いの手」っていうのはどう？　パパンがパン、パパンがパン…。

ゲストげーむじん VOL.2
TOMOSHIGE・ICHIKAWA
市川智茂

オレ的究極ゲーム

だらけきった軟膏にゲストがチェストー！　今回は、青年誌で活躍する気鋭の漫画家・市川智茂さんの夢想したいや～ん♡なゲームを紹介！

お医者さんごっこゲーム♡

これは実際の診察やオペレーションに加え、医師としてのモラル、人生観、すべてをシミュレートできる究極のお医者さんごっこゲームなのだ！（by市川智茂）

ふえ～ん
ふえっ
ふえ～っ

モミ
今日は小児科明日は内科の看護婦だ
モミ
ああ先生～

酒池肉林の職場恋愛！

編：イイッスね！　おっぱいコントローラでうひひっ
市：ナッ、ナースのふくよかな胸を、胸を、胸を…
編：うひょひょひょ…
市：みょみょみょみょ…

う～んこれは…
あの…歯が痛いだけなんですけど……

めちゃくちゃな医療行為だってやり放題！

編：きたー！すごい構図！
市：かっ、患者の無防備な尻を、尻を、尻を…
編：うきょきょきょきょ…
市：ぴょぴょぴょぴょ…

金はいつでもついてくる！

編：ブラボー！　あやかりてー！
市：俺の札が、札が、札が…
編：うひひひひっ…
市：ちょちょちょちょ…

先生！死んでます!!!
チッ……!!

果ては医療ミスで裁判に！

編：きゅー!!!（悲）
市：ぴゅー!!!（怒）

人の命を命と思わずもてあそぶ、これぞ究極の無責任ゲーム！　キミはシュバイツァーになるかブラックジャックか？　それともただの人非人!?

Profile
いちかわともしげ
「月刊キングダム」（少年画報社）で『南篠崎探偵事務所』を連載中

げーむじんのおみっこ♡　みなさん疲れてますか？　疲れた時よくやる事って何かありますか？　（兵庫県・相原参号機）　編：とりあえず語尾に「にゃー」をつけます。「獄門だにゃー」「辻斬りだにゃー」「成敗だにゃー」「解雇だにゃー」「失踪だにゃー」大ざっぱに言えば、みんなアホです。

極東方面女性投稿促進委員会

フェミニンの館

ゲーくんなんて溶けちゃえ！　むさい男も必要なし！　女の子だけでおしゃべりしましょ。

こんにちわ、今号からみなさんのお相手をさせていただくゲーちゃんです。ゲーちゃん考えました。ゲーくんに任せっきりだと、下品なお話ばっかりで、いつまで経ってもおねいさま方のお話が聞けません。だからこうして特別のコーナーつくっちゃいました。それじゃ参りましょ♡

読 とりあえず『げーむじん軟膏』の**増ページ**をお願いします。

（埼玉県・坂野真見）

うふふ、おーえんありがとうございます。で・も、そんな意見聞けないわ。これ以上増えたら、担当さんが死んじゃう死んじゃう♡

読 ギャルゲー好きのマニアックなゲーマーは、みんな**目が死んでる。生身の女に興味はないのかしら？** そんな男はイヤー。

（埼玉県・遠藤さとみ）

さとみちゃん！　たしかにそういう男の子は、アブラぎっしゅで厳しい体臭の持ち主よ。メガネだし、デブだし、人付き合い悪いし…。あらっ、今気が付いたんだけど、それってこのコーナーの担当そっくり。そうね、やっぱり考え直しました。そんな男は死んじゃえ死んじゃえ♡

読 10月号580円のうちわけは、**アリキリに500円**、葉書代50円、消費税30円って感じです。

（青森県・丸堀彩文）

アリキリさーん。こんなお手紙きてますよー。彩文さんありがとう。応援よろしくね♡

読 この本はメイドさん指数が低いのでそろそろ見切りをつけようと思います。**お姉さん**ちょっとメイドにはうるさいのよ。

（新潟県・笹川直恵）

なーおーちゃーん。ゲーちゃんよりいい感じに年下のくせに、自分を「おねいさん」呼ばわりするなんて挑戦のつもり!?　まあいいわ、今度『制服大征服』で取り上げるようにミスターエロによくいっておくわ。

今号のおねい様

↑締め切りぎりぎりで飛び込んできた（東京都・雛姫）さんの作品。本当は、カラーの方もあったんだけど、こんな離れ小島でごめんなさい

募集 『今号のおねい様』では今後、落書きチックなイラストを募集します。アンケート葉書で結構です。自由に書き込んじゃって下さい。もちろん、ゲーちゃん宛のお便りも大募集。お悩み相談から、占いまで、何でも引き受けますよう。

投稿マニアいらっしゃい！ランキンユ～

新ルール。優勝者にはお好きなサインをプレゼント。げーむじんで連載を持っている先生か、過去に誌面に登場した人たちのサインをもらってくるよ！　複数でもOK！

勝手にシステムリニューアル！

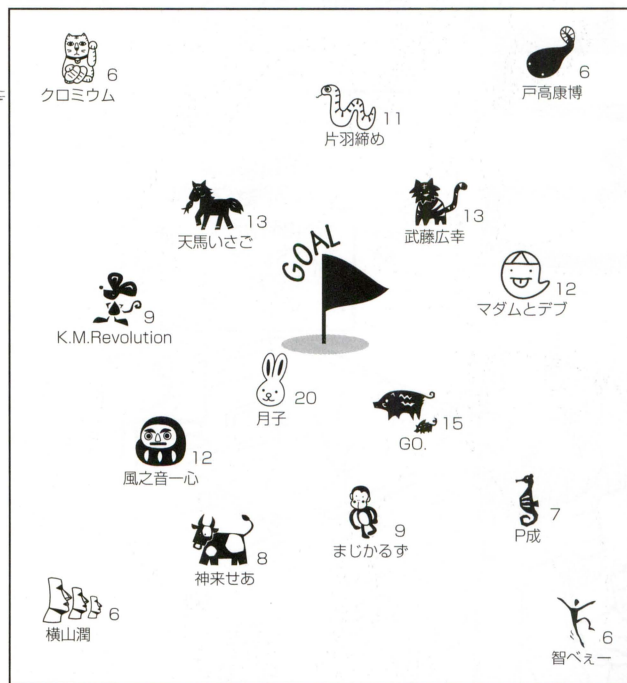
ほえほえー。ゲーくんだよー。ゲーくん編集長に決めさせました。新システムを発表します。文字投稿は1点、イラストは2点（カラーイラスト大襲来も含む）、特別投稿は3点、最初に30点に達した人が優勝。ちなみに「特別投稿」というのは、毎号こちらで指定します。今号は『レシートKING』と『批評DEうひょー』でした。次号も同じく『レシートKING』と『批評DEうひょー』。それと『制服大征服』にけってーです。狙い目は『こんなんいいな』。2点差し上げます。

こんにちわ。ゲーちゃんです。ここで1つごめんなさいがあります。それは「今までの点数は、前号までの点数のまま」と言うことです。今までの数字をこのシステムに当てはめると、点数のバランスがおかしくなっちゃうの。その代わり、もうレイアウトは変更しません…。よね、編集長。

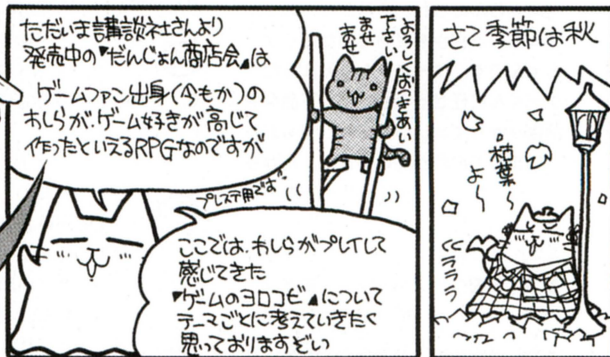
いいんだよゲーちゃん。またなんか言われたら、ビビビッて溶かしておけばいいんだから。

もーッ、ゲーくんったら。ところで→の勢力図「何でこのイラスト」という問い合わせが殺到してます。ええ、担当編集が勝手に選んだせいです。自分でデザインしたい人は3センチ×3センチの大きさに描いてきて。使用される大きさが、5ミリ×5ミリの大きさになることに気をつけて、線とベタだけでデザインしないと、せっかく届いてもボツになっちゃいます。

じゃあねー。みんなのおてまみ待ってまーす!!

【投稿マニア勢力図】

これまでの成績

順位	名前	点	順位	名前	点	順位	名前	点
1位	月子	20	6位	マダムとデブ	12	11位	P成	7
2位	GO.	15	7位	片羽絞め	11	12位	横山潤	6
3位	武藤広幸	13	8位	K.M.Revolotion	9		智べぇー	6
	天馬いさご	13		マジカルズ	9		クロミウム	6
5位	風の音一心	12	10位	神来せあ	8		戸高康博	6

げーむじんのすみっこ♡　『ハマリキャラ』はお休みですか？　…まさか、おわりなんて、ね。（福岡県・風之音一心）　編：ごめんなさい終わりです。ええ、さっくり終わり。さようなら。今号でない企画は全部終了。そのかわり新システム。次号以降は、是非優勝を目指して頑張ってください。

今回登場したゲーム

●ジ・アトラス
(SFC／パックインソフト '95年)
本来1人用ゲームなのですが、8つの探検隊を4つずつ受持ち2人プレイ。3日間ぐらいハマりっぱなしだったので、『ネオ・アトラス』は自粛中。仕事が落ち着いたので、そろそろ大航海の予定。

●がんばれゴエモン3 獅子重禄兵衛のからくり卍固め
(SFC／コナミ '94年)
アクションゲームが苦手なわしらも協力プレイで見事クリア。くだらないギャグとミョ～な世界観がグーです。

●マザー2ギーグの逆襲
(SFC／任天堂 '94年)
古き良きアメリカ映画風＋αの世界で冒険。風景とか音楽とかすごくいいんですよね。食べ物にこっているところなんかも大好きです。

ずんどこ
…ずん
あっ カモメですぅーとくぅ
うむ 陸は近いぞ
ずん
どこどこ
ぎぱーん
時は大航海時代
所はスケール大きく全世界
(画面はイメージです)
港を発見しました―♪
よしゃそれ採用―♪
海賊を発見しました―♪
ちゃーい
あ、それチャイね♪
しまねこ君こうして世界は作られてゆくのだよ シフフフー
スーパーファミコン用ソフト『ジ・アトラス』…の国
むむう深い

藤波智之(とけねこ)
ねりま区在住のゲームデザイナー。旅といえば、早くポリゴンヤマトでイスカンダルへ旅立ちたいのう。

佐々木亮(しまねこ)
ねりま区在住の絵描き兼まんが家。ゲームショウで「ライジング斬」に一目ぼれだよ～。なんとかして。

できたて速報

だんじょん商店会
～伝説の剣はじめました～

わしらがつくったゲームソフトが、ついこのあいだ発売されました。お店を経営する魔女となり商売＆冒険する『だんじょん商店会』です。ゲームデザイン＆シナリオを藤波、キャラデザイン＆原画を佐々木が担当しています。

お店番モードや、お得意さま度など新鮮な要素も満載のかなり面白いゲームになったと思っておりますが、わしらのRPGというモノへの思い入れをこめた作品だったりもします。みなさんにとっても居心地のいい世界であってくれると嬉しいです。

最近のゲーセンはダメだダメだダメだ！　シューティングが店の奥にバックステップ踏んでいるじゃないか！　プリクラなんて撮るな！　男は黙ってシューティング。それが男の生きる道だ！

トレジャー	
発売中	5800円
シューティング	
1～2人プレイ	
振動パック対応	

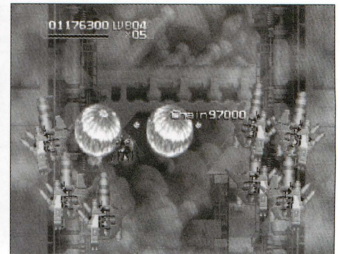
FILE 002

トレジャー初の業務用シューティングとして話題を呼んだ『レイディアント　シルバーガン』(以下『レイディアント～』)。人類全滅まで残り7時間という中、プレイヤーが敵に向かって撃って撃って撃ちまくる正統派縦シューティング。ハイスコアを狙うためのチェーンボーナスが豊富に取り揃えられ、スコアアタックが熱いこの作品、シューティング道が見逃すハズはありません。ステージ3から始まる分岐攻略も含めて、アナタにも稼がせますハイスコア！

アーケードモードで得点を稼ぐ攻略法（基礎編）

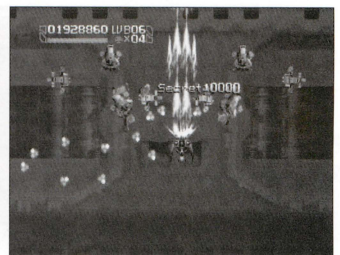
チェーンボーナス

このゲームの敵機には、3種類の色が付いている。同じ色の敵機を3機破壊すると、ボーナスが得られる。継続して破壊していくと、ボーナス点も加算されていくぞ。赤い敵機が多い面は、意識してボーナスを狙ってみよう。

↑最初に3機破壊してチェーンボーナス。ボーナスは少ないが、継続して破壊していくことが大事

↑ボーナスは累計されるので、ステージ終了間近には、ここまでボーナスが加算されるぞ

シークレットチェーン

このボーナスは特殊なもので、赤→青→黄の順番で敵機を破壊すると、1万点が加算される。もちろん継続して黄色の敵機を破壊していくと、最高10万点のボーナスも得られるぞ。赤色の敵機でチェーンを狙い、途中からシークレットを狙うことも可能だ。

↑赤色の敵機は何体破壊しても構わない。注意点は、青の敵機は1体のみ破壊すること

↑黄色の敵機を破壊し、シークレット成立。敵機の少ないステージは積極的にシークレットを狙え

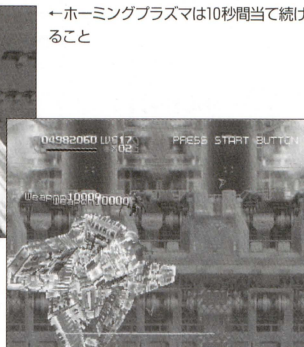
ウェポンボーナス

自機のショットを敵に当てることにより発生するボーナスで、発生条件は下の表の通り。条件が厳しいので、ボス戦でボーナスが加算されることが多い。ボスのパーツを破壊するときはウェポンを駆使してボーナスを狙いにいこう。ちなみにボーナス点は一律1万点だ。

←ホーミングプラズマは10秒間当て続けること

→このボスはホーミングスプレッドを使うこと

ウェポンボーナス発生条件

ウェポン	発生条件
バルカンレーザー	中央2本のメイン弾が200発連続ヒットした時。耐久力のある後半のボスで狙ってみよう。
ホーミングショット	300発連続ヒットした時。条件が厳しく、使用頻度が少ないので無理に狙う必要はない。
スプレッドショット	Cボタンを押したままの状態で16発敵に当てる。敵に当てるのが難しい。
ホーミングプラズマ	1つの敵に10秒間当てると発生。途中で他の敵に当ててしまうと無効になるので注意。
バックワイドショット	2秒以内に300発の弾を当てる。このボーナスを狙う機会は限られている。
ホーミングスプレッド	爆風を1発につき15秒間当てることで発生。ボーナスを狙うには、自爆を覚悟して望むこと。
レイディアントソード	敵に5秒間当て続けることで発生。このボーナスを狙うには、自爆を覚悟してから臨むこと。

ひでお師匠のオレコラ…1

ボスでも稼ぐ！

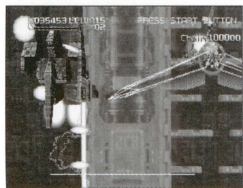
チェーンボーナスやウェポンボーナスがウリの『レイディアント～』だが、ボス戦でも得点を稼がなければならない。ボス戦で得点の差が出るのは、破壊率。100％と90％という一見僅かな差でも、得点差は大きい。得点で武器がパワーアップするので、序盤のボスでも手を抜かずにプレイして欲しい。

↑ステージ3Aで破壊率100％を狙うのが意外と難しいかも

アーケードモードで得点を稼ぐ攻略法（ステージ編）

ステージ2

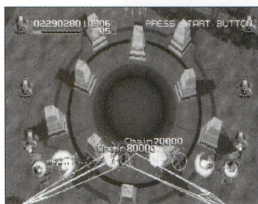
ステージ2Bのプレイで得点が左右されるぞ

ステージ2Bでシークレットチェーンが成功すれば大幅にスコアがUPする。ステージ開始後の編隊でシークレットチェーンを成立させた後、高速移動する通路に黄敵機が配置されている。あらかじめレイディアントソードを用意してチェーンを狙え。

←3つめの通路でソードを使い10万点を取れ！

ステージ3

地形に注意して赤チェーンを狙う！

ステージ3Aは赤チェーンでボスまで繋げるのが安全な方法だが、シークレットチェーンを途中まで繋げてから赤のチェーンを狙う方が得点を稼げる。ステージ3B、3Cは、地形に注意して赤チェーンを狙おう。特に3Cは通路が狭く、色違いの砲台も配置されているので微妙な操作が要求されるぞ。3Dは序盤の赤色の敵機を破壊したら、シークレットを狙い、3Eは青い中型機に注意して赤のチェーンを狙おう。

↑3C後半の赤砲台3基は、この位置からスプレッドで破壊。弾をよく見て一気に抜けろ

↑3Dのステージは短いが、シークレットチェーンは大量に狙える。8万点まで稼げるぞ

ステージ4

ステージ4Aでの赤チェーンがカギ

緻密なトラップの多いステージ4。4Aでは、スタート開始からボスまで赤チェーンで繋いでいくと、10万点までボーナスが上がる。開始後の蛇行する敵機は赤色のみ破壊。中型機のレーザーに注意して、後半の箱も赤色だけ破壊していけば得点は稼げるハズ。

←オープニングデモを参考にして挑戦しよう

ステージ5

スコアを狙うかどうかはプレイヤー次第

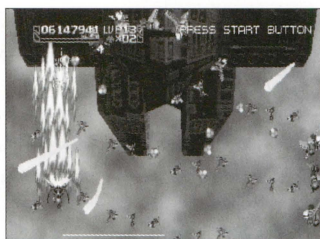
このステージで点効率が大幅に変わる。とは言うものの、普通にプレイしていても難易度が高めなので、何度もクリアして、敵配置を覚えてからスコアアタックに挑戦して欲しい。さて、赤チェーンで稼ぐか、シークレットで稼ぐか結論を言うと、赤チェーンを最初から最後まで繋げるのが理想。腕に自信のある人ならばオススメの方法だ。少しだけスコアを稼ぎたい人ならシークレット狙いが無難。

スタート直後

敵機がねじれた紐のような形で攻撃してくるのが特徴。敵機をよく見てチェーンを狙おう。注意する点は、中央部の敵機が密集している部分で、色違いの敵を2つ同時に破壊しないように。

↑チェーンを狙いに行く時は、色をよく見てバルカンショットで1つ1つ破壊していこう

戦艦入り口

ここでは誘導レーザーと敵機が飛んでくる。大きな円を描く感じで、誘導レーザーを避け、できる限り敵機を破壊しよう。敵機の弾は、レイディアントソードで消すと安全だ。

↑敵機の出る順番は、赤、黄、青の順。先回りして敵機を向かえ撃つのがベター

戦艦内部

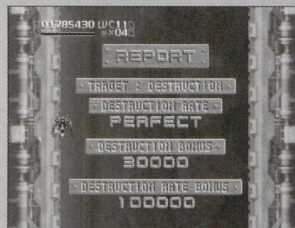
狭い戦艦の中、敵機と砲台が攻撃してくる。窪みのある場所で、戦艦に挟まれないように常に待機しよう。また、チェーンを狙っている場合は色違いの砲台を破壊しないように。

↑敵機が2列編成で来たときは、レイディアントソードで必要な色だけを破壊だ

ひでおとはっしーの電話でリンリン

ひでお＆はっしー「ひでおとはっしーの電話でリンリン～！」
ひでお（以下「ひ」）「恥ずかしいこと言わせないでよぉ」
はっしー（以下「は」）「ダメです！　弱気なこと言わないで、男らしく行きましょう！」
ひ「わかりましたよ。男らしくやりますよぉ」
は「ということで、今回から始まったこのコーナー。メーカーに電話して、ひでお師匠の腕前を判断してもらう！　というコーナーです」
ひ「やめようよぉ、もぉ」
は「何言ってるんですか！　開発者に勝てば、一躍有名シューターなんですよ！」
ひ「だから勝てないって」
は「ああっもう！　煮えきらないなぁ。もういい電話する！」
…RRRRRRRRRRRR
トレジャー前川社長「はい、トレジャーです」
は「かくかくしかじかこういうワケなんですけど、上手な人のスコアを教えて下さい！」
前川社長「う～ん、アーケードモードで2500万点」
は「……（とても～点とは言い出せない）」
前川社長「ビデオ攻略だと2400万点出してますよ」
は「…わかりました。もういいです（涙）」
第1回ひでお　有名シューターへの道
敗北
（次こそは！　という闘志を胸に以下、次号）

ひでお師匠のオレコラ…2

カスリボーナスについて

自機を地形や弾に近づけてかすらせて、得点を稼ぐボーナスだが、自爆の危険を冒して得られる得点は10点単位。「そこまでして稼ぐか～？」という声が聞こえてきそうだが、10点でも得点が加算されるのであれば、決して無駄な行為ではない。究極を目指すプレイヤーは、意識して稼いでいるハズだ。お薦めはしないが、自機の当たり判定が小さいので、慣れれば意外と病みつきになるかも。

↑ここでカスるのは基本か？

■構成/文　杉山英夫

SS クロス探偵物語 ～もつれた7つのラビリンス～

ワークジャム | 発売中 | 6800円 | 1人プレイ
アドベンチャー

推理を楽しむための配慮がうれしい 傑作アドベンチャー

実際にゲームをしている時間ってどのくらいだろう？

ゲームの大容量化を実現し、グラフィックやサウンド面に格段のリアリティと臨場感をもたらしたCD-ROM。現在のゲーム市場では、CD-ROMによるソフトは8割以上を占め、それまで主流だったカートリッジのソフトは押され気味である。

たしかにCD-ROMのおかげで演出面は大幅にパワーアップしているが、1ヵ所だけカートリッジに勝てない部分がある。そう、お気づきのように「読み込み時間」の存在である。CD-ROMソフトでの、ロールプレイングやアドベンチャーは、敵との遭遇や、場所移動、ステータスのチェックなどで必ず読み込み時間が発生する。時間にすればほんのわずかなものだが、ゲームに没頭している身にとってこのわずかな中断時間は、回数が増えるにつれ大きなストレスに変わっていくものである。実際に1時間プレイしているのだが、この読み込み回数の分だけ、ゲームをしていない時間が加算されていると言い換えてもいいだろう。

このCD-ROMの「宿命」ともいうべき制約に対し、各ソフトメーカーは様々な対処方法を試みている。この『クロス探偵物語』(以下、『クロス』)を開発したワークジャムが用いた「マッハシーク」という技術は、CD-ROMの弱点を解決した理想的な手段といえる。実際にプレイすればわかることだが、最初の読み込み時間以外、まったく読み込み時間を意識せずに遊ぶことができるのだ。この「マッハシーク」のおかげで、場所移動の多いジャンルであるアドベンチャーゲームを、推理以外の部分で詰まることなく快適に遊べるようになったのである。

心地よく、純粋に「推理」を楽しむための心遣い

一昔前のアドベンチャーゲームは、様々なフラグを立てるため、すべてのコマンドを試していく「総当たり式」が一般的だった。だが、この『クロス』では話を進める上でポイントとなる部分は、自分で推理したキーワードを入力しなければ先に進めないようになっている。このキーワードも、選択肢の中から選ぶのではなく、文字を一文字ずつ選んで単語を入力するシステムである。このシステムのおかげで、本当の推理を楽しむことができるのだ。

推理をする上で必要な情報は多ければ多いほど助かる。このゲームでは、推理を楽しむための様々な配慮がなされている。その最たるものが、シナリオのはじめから現時点までを「すべて読み返す」ことができる機能である。推理に行き詰まり、どんな些細な情報でもいいから確認したい。そんな時に、今までの経過を読み返せば、あの時、誰がどんなセリフをしゃべっていたか？　あの時点で誰はどこにいたか？　などを再確認できるのだ。

携帯電話がもたらすシナリオの難しさ

このゲームの魅力はまだある。それはアドベンチャーの命ともいうべきシナリオだ。

シナリオを作る際にポイントとなるのは、読む側が、どの程度そのシーンを想像してくれるかである。このゲームのように現代日本が舞台ならば、細かい説明をしなくとも、ある程度リアリティのある想像ができ、やれる事とやれない事の判別がつくのだ。1つ例をあげるなら携帯電話の存在がある。このゲームには7つのシナリオがあり、血なまぐさい犯罪にも遭遇するが、どこででも連絡がとれる携帯電話の存在が、犯罪の成立に大きく関わっているのを感じる。今の日本では、携帯電話の普及率が高いため、情報的に孤立するのはとても難しいのだ。

『クロス』をプレイして、何度か詰まったことがあったが、その度に、何人かの友人のおかげでクリアすることができた。自分が孤立していないのはいい事だと、気づかせてくれた。

Reviewer 廣木克哉 Katsuya Hiroki

最近のUFOキャッチャーの景品のでかさはおかしい。どう考えてもつり上げられないような重さの物が平然と入っている。しかも1プレイ300円。それをプレイしてるカップルよ、はやく気がつけ！

げーむじん自慢のレビュアーが
本音でざっくりゲームを批評

パイロットになろう！

パック・イン・ソフト	発売中	5800円	1人プレイ
シミュレーション	デュアルショック、アナログコントローラ、アナログジョイスティック対応		

『エリア88』ノリの戦闘が楽しめるフライトシミュレーション

パソコンを持っていない人もフライトシミュレーターが楽しめる

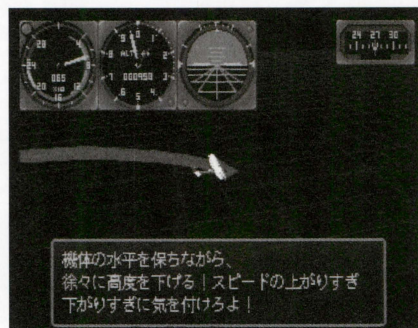
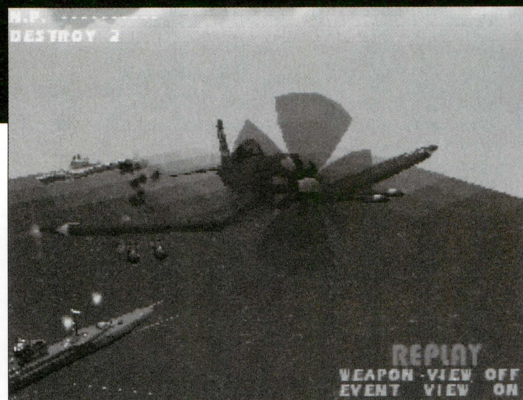
少し前に「隠れ鉄ちゃん」なる言葉が流行ったが、私が子供の頃は鉄道でなく飛行機のパイロットに憧れていた。あとミリタリー系が好きだったので、どうせなら戦闘機がいいと自衛隊の入隊試験を受ける直前までいった（結局、試験会場には事情があって行けなかったが）経験がある。今では目が悪くてその夢も潰えたけど、そんな過去もあってかフライト系のシミュレーションは結構好き。でもそのテのゲームはパソコン用のものがほとんど。しかもリアル性重視な作品ばかりで、気軽に遊ぶことができない。そこに登場したのがこのゲームであった。

このゲームは一応、フライトシミュレーターとして遊ぶことがメインになる。操作する機体はレシプロ機とジェット機の2種類から選択。恐い教官（声を銀河万丈氏が担当！）の指示のもと、空港からの離発着や旋回飛行など、操作の教習が受けられる。ただ教習には項目ごとにクリア基準が設けられていて、一定以上のポイントが取れないと次の教習項目に進めないというわけ。一見、難しそうではあるが、飛行に使う計器は必要最低限のものしかないので、慣れればすぐ使いこなせるはず。ある程度リアル感を持たせながらも、変にマニアックになっていないところがこのゲームの魅力の１つと言えるのでは。

教習で腕を磨くのもいいけれどやっぱ空は自由でなくっちゃね!!

では教習以外に自由に操作はできないのか？これは1回ゲームをクリアすれば自由に飛べるモードが現れるが、その前でも不可能ではない。教習を受けるには教習料が必要で、足りないとアルバイトで稼がなければならない。「飛行機で荷を運べ」といった依頼をこなしていくが、ここでフライトするのは教習のときと同じ場所。恐い教官もいないし、制限時間内は（墜落以外）何をしてもいいわけだから、思う存分楽しむといい。個人的に一番楽しい操作は空港の離発着だと思っているんだけど、ワザと無茶な進入路で滑走路に接地。そのまますぐ離陸するという、「タッチ・アンド・ゴー」を制限時間内に何回できるか競うってのも面白い。これはリアル系のシミュレーターにはとても無理な芸当だ。

タイトルだけではわからないもう１つの超燃える遊び方!!

基本操作の教習が終わったら、次はいよいよ戦闘機に機体が変更。なんと実弾を使用した、戦闘機パイロットとしての教習が始まる。そう、このゲームはよくあるフライトシミュレーターとは違い、シューティングゲームとしての側面も持っているというわけ。戦闘機は教習機より操作が難しく、そのかわり速度、旋回能力ともにはるかに上回っている。教習内容も「いかに敵機にうち勝つか！」に変わり、アルバイトの内容も「A国の依頼でC国の侵攻軍を撃退せよ」といったものに。それで金が手に入るんだから、気分はもう傭兵部隊。『エリア88（航空機部隊の傭兵が活躍するマンガ）』みたいなノリで遊べるのには、ミリタリーファンならずとも燃えるものがあるはずだ。フライトのあとは飛行の様子がリプレイ画面で見られ、自分の飛行を確認するためのいい勉強になる。しかし戦闘ミッションのあとは、これが楽しい戦果確認画面に大変身。撃墜した敵機は炎上して落下。最後には搭乗者がパラシュートで脱出するほど念が入っている。他にも艦船への急降下、魚雷攻撃と攻撃方法によってカッコイイシーンが楽しめて最高！

ほどよい難易度の操作と、オマケというよりこっちがメインの戦闘ミッション。どちらもがプレイ中は、我を忘れるほどの完成度。まあ、教習の前にアルバイトをするのが面倒、教習をミスったら原因と対策を教えろ…など不満点もなくはない。ただ、パソコン版以外でここまで楽しめるフライトシミュレーターは、これまでなかったのではと思う。少なくともレシプロ機＆ミサイルより機銃派の私にとっては、非常に満足した作品でした。でも欲を言うなら、空母からの発着艦、ぜひ入れて欲しかったなあ。

Reviewer 藤田よしのり Yoshinori Fujita

タイトルも参入メーカーも出揃い、あとは発売を待つだけとなったドリームキャスト。どの世界も１社がシェアを独占していると、どうしても沈滞しがちになる。今度こそ失速することなく、いい勝負を見せて欲しいね！

ティーツー出版のポケモンブック

愛の深さが違うんでちゅう！

ポケットモンスターピカチュウ 攻略ガイドブック

●ピカチュウと誰よりもなかよくなる！
「ピカチュウごきげんシステム」そのすべてを徹底解析！

●ここが新しい！　あらゆるイベントを残らず解説！

●対戦も新しくなったぞ！「コロシアム2」を徹底分析！

NEWピカチュウ1/1　ニャース1/1プレゼント！

A5判　定価850円

ズバリ！“本当に勝てる”ポケモンリーグのための1冊!!

エントリーポケモン40匹の、あらゆるデータがぎっしり！
さらに「新・強いポケモンの育て方」で育成法の詳細も解説。
ライバルに差をつけろ！

完全制覇 ポケモンスタジアム

A5判　定価950円

■お問い合わせは　株式会社ティーツー出版
〒164-0012　東京都中野区本町3-28-19　電話03-3370-3061

※紹介した本の価格はいずれも本体価格です。消費税は含まれません。

キャラもの最前線

★水玉螢之丞の“重度キャラクター依存症患者の実態”

どんな小さなグッズまでも集めなければ気が済まないのが、キャラクターグッズマニアの悲しい性。
そんな重度キャラクター依存症患者たちにスポットを当て、その傾向を探ってみたいと思う。

世界は彼らによって征服されようとしている!

たとえば。お父さん達はタジタジである。少なくとも、内心は。

こないだね、お父さんは会社の連中とお酒飲みに行ったの。いつもはあんまり話したことなかったOLちゃんと「お注ぎします課長」「あーこれはすまないねー」なんてやってさ、お父さんちょっとはりきったりなんかして。そこで彼女たちOLちゃんが持ってるケータイとかポーチとか身だしなみ用品とか見て、お父さんは「むむ」とかうなったね。だってなんだかカワイらしい猫とかウサギとかかついた子供向けみたいなモノ使ってんだもん、彼女ら。

なんでもソイツは「キティ」とか「メロディ」とか呼ばれててさ、「あ、A子のキティちゃんミラー、超カワイー」とかモッテモテ。モッテモテはお父さんも希望したいところであるから、ちょっとジェラシーな気持ちで「どいつがキテーでどいつがメロデー?」とか聞きたかったけど、なんだか白い眼で見られそうな予感が走ったからずーっと黙って見てた。賢明。帰り際にはとうとう「お、かわいいねえコレ」なんて少しコビちゃったりして。ホントは持ち主のOLちゃんに言いたかったセリフじゃないの? ソレ。

家に帰ったお父さんは、キムタクのドラマ見ながら煎餅かじってた奥さんに「俺が子供の頃は、いつまでもキャラクターのついた文房具とか使ってると学校でバカにされたモンだが」とかついついこぼしちゃったんだ。お父さん、今日もお勤めご苦労様。

そうなんである。気が付けばこの世は「キャラクターもの」で満ち満ちているのである。それ抜きでは成り立たないくらい、ボクらの生活にあったりまえに浸透しちゃってるのである。

キャラクターものは当たるとデカい。関連商品の売れ行きで何千万、いや何億円も稼いだりする。いいトシした大人が、「このキャラの耳をもう少し大きくすると大衆のハートをがっちりキャッチするのでは」とか毎日夜遅くまでケンケンガクガクやってんだから。デザイナーや漫画家の目の前の、なーんでもない白い紙の上から産まれてきたというのに、スゴイ奴らだと思わない?

そして、今や彼らは白い紙の上からだけではなく、ゲームメーカーの開発画面からも産まれている。ゲームから産まれた人気キャラクターがさまざまな商品にフィーチャーされ、ボクらの日常を少しでも楽しくするためにガンバってるのだ。このコーナーでは、キャラクターものの新商品、しかも少々レアっぽいモノを紹介すると共に、人気キャラクターが産まれるヒミツについてもチョイとその道の人に話を聞いてみた。

ヒトの想像の産物、キャラクターというものの魅力について、今日はチョイと考えてみない?

■イラスト／水玉螢之丞　■文／金田一 健

人気のゲーム クラッシュ

ゲームキャラグッズの種類は増える一方だが、中でも人気なのが『クラッシュ・バンディクー』と『パラッパラッパー』のグッズ。今回は「クラッシュ」と「パラッパ」を紹介するスペシャル企画。ひょうきんで愛らしいキャラクターは、とくに女性に大人気だ！

クラッシュ・バンディクー

大人気アクションゲーム『クラッシュ・バンディクー』。12月には『3』も発売予定で、その人気は加速する一方だ。今回はゲームキャラということで、「クラッシュ」のグッズを 集めたよ！

→デッカいクラッシュのぬいぐるみ。サイズはLが4800円、Mが2400円。とっても欲し〜い！ ソニー・コンピュータエンタテインメント

キーチェーン

←ピカピカキーチェーン。底のスイッチをオンにするとゆれて光る

Tシャツ

↑ブルーのTシャツ。サイズはMとS。各3300円。ソニー・コンピュータエンタテインメント

メモパッド

シャープペン

シール

キーホルダー

↑かわいいクラシュがいつでもキミの側に！ メモパッド250円、シャープペン450円、キーホルダーが各480円。クリアシール各120円、メタルシール各150円。学研トイホビー

貯金箱

→ポーラにまたがったクラッシュの貯金箱。ゲームも楽しいけど、お金もしっかり貯金しなくちゃね。たまったら「クラッシュ」グッズを買おう！ 900円。(株)トミー

お問い合わせ ソニー・クリエイティブプロダクツ 03-5424-8808
ソニー・コンピュータエンタテインメント マーチャンダイジング推進部 03-5771-8208 ※商品は全て税抜価格です。

キャラグッズ&パラッパ

ダンス系ゲームの名作『パラッパラッパー』グッズは、今でも大人気！　グッズの数もフィギュアからシールまでと実に多彩なラインナップとなっている。

それまでヘビーユーザーが多かったゲーム業界で、まさにライトユーザー狙いで圧倒的支持を受けた『パラッパラッパー』。

そのゲーム性の高さはリズム＆ダンスゲームというジャンルを生み出し、今なおその勢いは加速し続けているのだ。

だが、主人公の「パラッパ」はグッズになっても支持を受けた。とくに子供と女性の人気は抜群で、ゲームの枠を越えて人気が高いキャラクターである。

パラッパラッパー

↑いつも時を刻み続ける、パラッパの目覚まし時計。楽しいリズムで目が覚めたら、きっといい事があるよ。6800円。ソニー・クリエイティブプロダクツ

ソルト&ペッパー

↑食卓が楽しい、ソルト＆ペッパー。パラッパがペッパー用、サニーがソルト用。1800円。ソニー・クリエイティブプロダクツ

トースター

↓キャラクターの焼き型が3種類付いたトースター。デザインがいい。初回生産分のみバッジ付。12800円。ソニー・クリエイティブプロダクツ

ソフトビニールバンク

→500円玉が約130枚入る貯金箱。コインはアタマの後ろから入れる。880円。ソニー・クリエイティブプロダクツ

マグカップ

↑これでお茶したら絶対に楽しい、パラッパのマグカップ。2種類あるので、ペアで使用するのもいいね。各800円。ソニー・クリエイティブプロダクツ

携帯ストラップ

←12月2日発売の新商品、パラッパ＆PJベリーの携帯電話ストラップ。780円。ソニー・クリエイティブプロダクツ

THE SHOP ～売れてるキャラクターグッズとは～

実際、キャラクターグッズはどんな感じで売れているのだろうか？　今回は(株)ソニー・クリエイティブプロダクツ宣伝部の町田さんに協力してもらい、現在の売れ筋グッズの傾向などを聞いてみた。

答えてくれる人　(株)ソニー・クリエイティブプロダクツ宣伝部　町田さん

Q 現在どんなキャラクターグッズが売れていますか？

●売れ筋キャラベスト3
1位　サンダーバニー
2位　セサミストリート
3位　パラッパラッパー

●パラッパグッズベスト3
1位　トースター
2位　ソフトビニールマスコット
3位　腕時計各種

●売れ筋商品ベスト5
1位　サンダーバニーぬいぐるみ
2位　エルモふりふりボールペン(振るとしゃべります)
3位　サンダーバニーぬいぐるみキーホルダー
4位　カーミット携帯電話アンテナマスコット
5位　くすぐりエルモ

そうですね～、全体的に文房具なども人気ですが、ぬいぐるみとかフィギュアといった“型モノ”の方が今はよく売れています。実用性よりもコレクション性というところでしょうか。ただ、携帯電話用のアクセサリーは、全体的に見ても圧倒的に売れていますね。

Q 売れる商品と売れない商品の違いは？

キャラクターにストーリー性のあるものが売れますね。何といっても、そのグッズに愛着がわきますからね。

Q 「パラッパ」グッズの売れ行きはどうですか？

なぜか「パラッパ」は男性に人気がありますね。意外と子供よりもＯＬを始め、年齢層の高い女性にも人気です。種類は多くないのですが、かなり出来のイイ“型モノ”が多いので、よく売れます。何となくクールでおかしなキャラクター性がウケているのだと思います。

Q 町田さんが個人的に欲しいグッズはありますか？

携帯電話用カバーです。しかも、自分だけのオリジナルがつくれるヤツで、ボタンなんかが見えていなくちゃダメです！（←なぜかキッパリ）

Q 今後はどういったグッズをつくっていかれるのでしょうか？

今はまだ秘密です！　でも来年は、とにかくメチャクチャお楽しみに…ということで。

Q 読者に一言お願いします。

『パラッパラッパー』やパフィーのCDジャケットデザインを手がけ、大人気のうさぎ「サンダーバニー」の生みの親でもある、ロドニー・アラン・グリーンブラット。このロドニープロデュースのX'masツリーが、11月17日より東京・有楽町のソニービル前に登場します。ロドニーの愛がいっぱいのこのツリー。ぜひ１度見に来て下さいね！

『パラッパラッパー』の次回作はどうなるんですか？

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント
制作本部　制作部　藤澤グループ

支倉朋洋

大学卒業後、SCEI入社。『上海 万里の長城』の移植を手掛けたのち、『パラッパラッパー』のディレクターを務める。現在は、『パラッパラッパー2』(仮)の制作中。『パラッパラッパー』のほか、『DEPTH』のディレクションにも参加。たまねぎ先生のモデルにもなっている。

最初はダンスじゃなくリズムだったんですよ

――まず最初に、『パラッパラッパー』を手掛けたきっかけは？
支倉：最初に原案を作った松浦さんから、今までのゲームとはちょっと違うタイプのゲームをつくってみようか、という話があったので、じゃあやってみようかと。
――コンセプトはダンス・ゲームということだったんですか？
支倉：そうですね…ま、リズムで遊べるゲームというコンセプトが原型だったですね。でも、最初は“ダンス”って感覚はあんまりなかったです。リズム優先ってことで。とはいえ、企画段階から始めたワケではなくて、試作品がすでにあった状態で、それをタタキ台にして『パラッパラッパー』のプロジェクトが始まったんです。
――つくられてみた感想は？
支倉：“教育”と言っちゃうと語弊があるんですけど、子供と遊ぶ感覚というか、一緒に遊べるゲームという感じでつくったんで、その辺は成功していると思います。
――主人公の「パラッパ」とか、キャラクターへの思い入れとかは…
支倉：ありませんね（笑）。もちろん、こういう風なキャラクターがいいな、とかあったんですけど。キャラクターって難しいんですよ。出し方一つで全然イメージとか変わって来ちゃうし。もっと勉強したいと思っていますけど。
――次回作なんですけど、やっぱり「パラッパ」なんでしょうか？それとも全然違ったキャラクターが登場するんでしょうか？
支倉：どっちとも…まだ決めかねていますね。ただ、ユーザーの期待はものすごくよくわかっているので、みなさんの期待に応えられるものはつくりたいですね。あとはユーザーの自由度にまかせた方がいいのかな、とも考えています。ただ、シナリオはきっちりあるので、その中でプレイヤーの自由度が高い、というのは変わらないと思います。
――では最後に一言お願いします。
支倉：みなさんの期待に応えられるように、現在、試行錯誤しながら制作は進んでいます。ぜひプレイできる日を待っていて下さい！
(SCEにて)

コレが(わりとフツーの)「物欲くん」の行動パターンだ!

物欲ランドの王子さま、物欲くんは、ほら あなたのそばにも…ってことで、「集めグセ」のある人たちの「ヤリクチ」をちょっと紹介っす。

パチモンも押さえる

「季節もの」もしっかりチェック

「余り」は友だちとトレード

「カードもの」は箱単位で買う

「巡回」するショップがある

ML、WEB巡回もとーぜん

「予約特典」も比較研究

プライズアイテムは共同購入

組めないガレキも買っちゃう

キミの回りにもいるキャラ依存症患者

お父さんは考えた。「いったいいつからいい大人がキャラクターものを持ち歩いたりアメコミの人形に全財産つぎ込んだりトレーディングカード段ボールで買ったりし始めたんだろう」と。

うーん。お父さん、それは色々な過去の要素が現代に結実して、ってカンジかな、やっぱり。

たとえばキティちゃんを始めとするファンシーなグッズの普及に関して言えば、女子高校生の貢献度は言うまでもないことだし、フィギュアなど立体物、あるいはトレカなどのブレイクには『宇宙戦艦ヤマト』、『機動戦士ガンダム』などアニメ界の金字塔的作品、あるいは『スター・ウォーズ』、『バットマン』などハリウッドSFX映画のそれぞれのキャラクターが大きく貢献してるよね。

でもねお父さん、持ってる人、集めてる人は、みんなただ「だって欲しいんだもん」って言うんだ。

「カワイイ」もの、「カッコイイ」ものを自分のモノにしたくなる気持ちは、人間なら誰でも持ってる。お父さん達はそんな気持ちをグッとこらえてきた世代だったかもしれないけど、欲しいものを手に入れることは悪いことじゃないからね。それが可能ならそれでいいじゃん。自分の気持ちには素直になりましょう。そんな雰囲気がどんどん広まってきた結果が今の状況だと思わない?

ただ、お父さんのお酒と一緒で、あんまりのめり込みすぎるとカラダやココロに「来る」こともあるかも。上の水玉螢之丞さんのイラストを見て、胸にチクリと来たキミ、なにごともほどほどに。

★ いつの間にか丸ボタンに変わってて大慌てな世代へプレゼンツ！ ★

発掘!! お宝フライヤー FLYER 3

ゲームのフライヤー（チラシ）に勝手に価値を見出し、正当な評価を下しつづけて3回目。ついに全国の読者（約1名）からの実物フライヤー大量投稿が到着！ これがまた実にイイ品ぞろいなので、2ページに渡って大特集！ さらにまだまだあったレアフライヤーも登場！ 8ビット世代に送る後ろ向き企画、懲りずにゴー！

懐かしの黒バックタイトル！

↓ピン、ピピン、ピピーロリーロリ、という「任天堂スポーツテーマ」（今、勝手に命名）が耳に蘇るファミコン初のサッカーゲーム。無味乾燥な画面写真を8枚並べただけというシンプルなデザインが、逆に任天堂の技術屋っぽい雰囲気を醸し出してて頼もしい感じ。「複雑なプレイヤーの動きをメモリーアップで、スムーズに！」と新機能を売り出しているが、よく考えたらロムの容量を増やしただけなのでは…。さすが、技術屋！

とってもナイスな時代のゲーム雑誌がこれだ！

紅組『ハイスコア』！

→どう見てもこれじゃ『ハイスコア』ってゲームだと思っちゃうが、『ハイスコア』は当時発行されてたゲーム雑誌の名前。その雑誌内でアイデアを公募して制作されたのがこの『ゾンビハンター』というゲームなのだ。こういう雑誌連動型ゲームは日本初だったと思う。さらにファミコン初の本格音声合成を試みたが、実際のゲームではすっげぇダミ声で何言ってるのかわからなかった。そういえば『ゾンビハンターアイス』ってのもあった。

対する白組『ファミマガ』！

←こちらは当時NO．1の売上を誇ったファミコン雑誌『ファミリーコンピュータマガジン』の徳間書店が出したゲーム。発売時、『ファミマガ』誌上で大特集が組まれ、内容はベタ褒め。ボクは「こんだけ褒めてるんだから面白いに決まってる！」と鼻息荒くしてお年玉全額使って『エグゼドエグゼス』を購入。ゲームを始めて1時間後、ボクは始めてオトナの世界のカラクリを知ったよ…。ってフライヤーと関係ない話でした。

衝撃の本体同価格品！

←とりあえず独断で鑑定した結果、篠田コレクションの中ではこのファミリーベーシックのフライヤーがモスト・ビンテージでしょう。2ツ折りで特色銀をあしらった豪華仕様からも任天堂の意気込みが感じられる気合の一枚。色ドットが明滅するレトロ・フューチャーな画面が映ってるモニターはもちろんシャープ製だ！ でもこれでベーシックを学んで、その後プログラマーになったというサクセス・ストーリーって聞いたことない。

「?」の部分が実は重要！

→天下のカプコンが突然リリースした濃いめの逸品。プロ野球界を舞台に起こった殺人事件を解決するというタイトル通りのアドベンチャーゲーム。その内容ゆえか、使用料払うのがイヤだったのか、登場人物はすべて「いがわ　すぐる」とか「ほら　たつのり」などバチ臭いネーミングで統一されている。小学生のらくがきレベルのキャラ画もナイス・グループだ。でもこの内容でナゼこんな微妙なグリーンをイメージカラーにしたんだろ?

元祖フィギュアアイドル！

↑ゲームのキャラクターがフィギュア化されることはよくあるが、フィギュアからゲーム化されたのはこのジェニー様が空前にして絶後であろう。なにせ「ファミコンのステージにデビュー」である。ファミコンって言ってもジェニー様にとってはちょっと変わったステージに出るぐらいのモンなのだ。でも画面写真のジェニー様は荒いドットと少ない色数のせいでちょっぴり野蛮人っぽい。よく考えればギャルゲーの一種とも言えるね!

今をときめく連中がこんなところにも！

オレはかませ犬じゃない！

↑すっかり死語だぜ新人類!　このタイトルになぜか真っ赤な長州力をキャスティング!　それで内容が原始時代が舞台のシューティング!　何もかもチグハグなゲームだが、「力がすべてだ!」「"力" の強さはハンパじゃない!!」などと闇雲にリキ入れまくられてはもう何も言えない!　さらに「ファミコン革命!!」と勝手にレボリューションしているが、ここは長州にちなんで「ファミコン維新!!」とやるべきだったと思いますッ!

ダウンタウン、バラ売り以前

→今でこそローセンスなCMで名を馳せるハドソンだが、なんとダウンタウンがCMキャラだった時期があったんですよ！　で、これはハドソンが20周年とかでいきなり再発した「ロードランナー」のフライヤー。ファミコン参入第1弾だったソフトをいくら記念だからってそのまんま再発しちゃうハドソンの道産子魂も頼もしいが、ちゃんと表情つくってるダウンタウンも今や絶対みられない。裏面にダウングッズのプレゼント告知あり。

青いディスク持って集合！

↑ディスクファックス第1弾。一点の曇りもないマリオの笑顔が逆に怖いぐらいだが、ちゃんと帽子がサンバイザータイプのゴルフ仕様になってるのがニクい。まわりにちっこくマンガ形式でいろんなマリオがハシャギまくってるのがマリオマニア的には高ポイント。この時の賞品、「オリジナルコース入りゴールドディスク」を持ってる人連絡ください。あと、今気づいたけど別に青いディスクじゃなくても構造的に応募は可能だったのでは?

狙って描いてるのか？

→ヘタなダジャレキャッチも寒いが何よりこの絵！ まず主人公と思われる男の子の尋常じゃないヘアスタイル！ 瞳のバランスもどこか狂っていてジッとみてると吸い込まれそうだし、差し出した左手も異様にブヨブヨしているし、もう最狂！ 後ろのモンスターもピンヘッドがいるし、ショッカーの首領みたいな肉玉は飛んでるし、すべてがフリーキー。ゲームそのものは良質のアクションゲームなのに見当違いの方向にイッてます。

ピカチュウを知らない世代でもマリオなら知ってるぜ！

そんなに不思議じゃない

→「DOG」とはDisk Original Groupの略でスクウェアが中心となってディスクのゲームを出してたレーベル。それの6発目がこのハオ君なんです。アニメから抜け出たような美麗なセル画ですが、実際のゲーム画面はもちろん2頭身のデフォルメキャラです。いくら面クリしてもアニメのデモシーンなんて出てきません。今、考えるとサギみたいなやり方ですが、当時はそれで当たり前だったんですよ。

男のダンディズム炸裂！

←うーん、DANDY! アメコミ系を意識したんだろうが、グルッとアジアを経由してきたようなテイストのイラストがDANDY! 「呪いの幻獣、ゼウオンが蘇った!」という、だからどうした的キャッチがDANDY! ディスク後期のロープレだけにゲーム内容はよく知らないのだが、裏面の解説を読むと、「魂をあずかってくれる人をさがせ!」とかアオってて、さっぱり意味がわからないとこもなんだかDANDY!

ガンつけにビビるな！

→ディスクソフト本体に説明書、イラストブック、カセットテープ、それにキャラクターカードまで入った福袋的メディアミックスをパッケージした『WAVE JACK』シリーズの1本。それにしてもこの悪魔のオッサンはコワすぎる。注目は「ゲームで重要な役割をはたす妖精のピピ&ポポとは私達の事」と断言してる2人組アイドル、ポピンズ。すでに正気じゃない。「セミプロ用RPG」というのも中途半端でスンごいジャンルだ。

フライヤーバカ一代

今やゲームグッズ全盛。キャラクターに人気があろうと無かろうと、やれフィギュアだ、カードだ、ぬいぐるみだとマーチャンダイジングされまくり、ナップザックにキャラキーホルダーをジャラジャラ付けて汗ダクダクのボーイズなんてアキハバラにいっぱいいたりする。しかし、ファミコン登場時、そんなモノは一切なかった。あっても、それはいわゆる「販促品」のシールだったり、ショボい缶バッチ程度で、キーホルダーが欲しかったら自分でプラ板に絵を描いてトースターで焼きを入れて自作するしかなかったのだ。そんな状況でのゲームフライヤーというのはそのものズバリのゲームグッズだった。キャラの絵が入ってて、ロゴもある。好きなゲームで自己主張したいブルシット男子たちはオモチャ屋さんから何枚もフライヤーを仕込み、透明なファイルに挟んで下敷きにしたり、絵を切り抜いてカンペンにセロテープで張りつけたりとオリジナルグッズを量産したものだ。今さらそれをマネしろとは言わないが、フライヤーってたかが紙1枚でも実は当時から立派なお宝だったんですよ。

■構成・文／大谷 弦

スプレー塗料の匂い！

←メガドライブ部門からは『火激』でどうだ！　他がマネできない、独特の質感と動きでアーケードでも異彩を放っていた作品だが、それを自ら「迷作が帰ってきた！」「爆笑バイオレンスアクション」と自虐的にツッ込んでるのでスキがない。でもフッ飛んでるハチマキデブが履いてるのは明らかにオムツだと思う。そういえばこういうタイプの肉弾ヤンキーゲームって最近見掛けなくなった。ジャンルごと絶滅しちゃったんだろうか。

注目のビッグタイトル！

↑ファミコン、メガドラといった機種別だけがゲームフライヤーのカテゴリーではない！　周辺機器やグッズなどゲーム関連商品のフライヤーも実は結構あったりするのだ。そこでお送りする隠しダマがこれ！　メジャーメーカー、コナミとナムコの液晶ゲームだ！　コナミのほうは『ゴエモン』に『魂斗羅』、『ネメシス』まで充実のタイトルを揃えて、大きさのワリに画面が小さいような気がするオリジナルフォルムでリリース！　ナムコも『ドラゴンスピリット』に『スプラッターハウス』までラインアップされてててこちらも大充実。あまりに地味でそんなに知られた商品じゃ無いようだが、マニアなら即ゲット！

チンコ・ウンコ系の名作

→全面イラストだけという、こういったキャラものでは王道といえる構成だが、それが『おぼっちゃまくん』ってだけでここまでインパクトのあるものに仕上がる。なにせ「御坊家公認」だし。キャッチも茶魔語、バックのミニイラストも「ともだちんこ」など代表的ギャグを散りばめてある。完璧。でも『おぼっちゃまくん』を知らない人には何が何だかわからないとも言える。意外とヘンな作品が多かったPCエンジン作品らしい1枚。

5歳以下には確実にトラウマ

←だ、誰だコイツ！　何だ「疾風怒濤」って！　とにかくスゴいことになっちゃってますが、これは『ブラッディ・ウォリアーズ　シャンゴーの逆襲』というファミコンゲームです。何だ「シャンゴー」って！　とにかく、中央部のゴチャっとしたイラストをよく見ると血まみれジェノサイドシーンだし、文を読んでも意味不明だし、これだけのシロモノがホントに8ビットマシンで表現されたのか非常に気になります。

お宝鑑定コーナー

正体不明のゲームお宝鑑定士。いちばんのお宝は、広末涼子の秘蔵テレカという、実にわかりやすいキャラクターである。

グギャーン、バリバリバリ。◯イルダー・オオ～ン！　ってさっぱり意味のない出だしで始めてみました。で、「チラシを鑑定せよ！」という指令が下ったので、鑑定します。1円にもなりませんです、はい。以上。

いったい全体、こんなチラシを誰が欲しがるか、ちゅ～の！　確かに図柄と解説は抜群に面白いがね。メーカーさんでも、値段なんてつけられねえんじゃないかなあ。こんなものはずっとコレクションしておいて、自分だけで楽しむのが最良の策だと思います。第一、わざわざ指令まで出しておいてメシの1つも喰わせんで鑑定しろとは、失敬にもほどがある！　と怒ったところでどーしようもないがね、実際のところ。１００年後には価値が出る…わきゃねーな！

調子に乗ってまだまだ募集！

微弱な電波でもいつかは届く。外宇宙交信のような気長な気持ちで待ってたらホントに反応があってビックリしてる編集部では、まだまだフライヤーを募集します！　機種を問わず、フライヤーなら何でもOK。とにかくどんなモノでもこっちで勝手に価値を見つけます！　来るなら来いッ！　ってゆーか、送ってね。今回、P.88～89のチラシは千葉県の篠田さんより送ってもらいました。どーもありがとう。

宛先　〒164－0012　東京都中野区本町3－28－19
（株）ティーツー出版　げーむじん編集部「お宝フライヤー」係まで

神岸あかり／川澄綾子	来栖川芹香／岩男潤子
長岡志保／樋口智恵子	松原葵／飯塚雅弓
マルチ／堀江由衣	保科智子／久川綾
姫川琴音／氷上恭子	宮内レミィ／笠原留美

あたしたちのキャストが決まったよ！

大好評集中連載

おしえて！To Heart

は～い。志保ちゃんよ。今回からあたしがこのページを仕切ることになったの。ふっふっふっ…、げーむじんも粋なことするじゃない

PS To Heart
アクアプラス
冬発売予定　価格未定
ビジュアルノベル　1人プレイ
デュアルショック対応

そんなわけで突撃インタビュー敢行!!

おまたせ、プレイステーション版のキャストが決まったわよ！　それも、みんながよく知ってる声優さんが勢ぞろいなの。そこで情報通のあたしとしては、どこよりも早くキャストインタビューを敢行したわけ。あかり役の川澄綾子ちゃんはTVアニメ『まもって守護月天！』の離珠役で、マルチ役の堀江由衣ちゃんはTVアニメ『鉄コミュニケイション』のハルカ役でおなじみの声優さんよ。え、知らない？　もう～、TVくらい見なさいよ。ま、いいわ。とりあえずインタビュースタ～ト！

幼なじみって難しいんだな

神岸あかり役
川澄綾子

──あかりを演じた感想を教えてくれる？
川澄：あかり役に決まったよって言われたときに、『To Heart』を知っている人から、これはものすごく人気のある作品だから、自分の演技の味を出そうだなんて考えちゃいけないよって言われたんです。それでてっきり、あかりは浩之ちゃん（主人公）にとって妹的な存在で、きっとボケボケした娘なんだろうなと自分なりに作り込んでいったんですよ。ところが、スタッフの方から実はすごくしっかりした娘で、主人公にとってはお姉さん的存在なんだって言われてしまって、ガーンとショックを受けました。確かにボケてるようで、しっかりしている。シャンとしてるっていう部分がわかるセリフもあったんですよ。あと、アテレコの時にスタッフの方からよく言われたことは、たとえば主人公に気のある女の子が主人公と同じ部屋へ行くというシチュレーションになったら、主人公と一緒に行けてうれしいとか、ちょっとラブラブな雰囲気を漂わせてあげようとか考えちゃうじゃないですか。だけど、この娘（あかり）は、主人公とは幼なじみで彼の部屋に行くのは当たり前のことなんだから、別に緊張したりうれしがったりしなくていいんだよって言われて、ああ、幼なじみを演じることは難しいんだなって。また、他のキャラクターだったら主人公といい感じになるようなセリフも、あかりは何気なく話してしまうとか。それだけあかりの存在が浩之ちゃんに近いから、難しいんだろうなとも思いました。
──それじゃ、あかり、ヒロ、雅史、そしてかわいい志保ちゃん仲良し4人組ってどう見えるの？
川澄：あんな友達がいたらいいなって思います。あかりって雅史ちゃんにも浩之ちゃんと同じように、幼なじみだから意識しないでしゃべるじゃないですか。私には、幼なじみの男の子はいなかったので、ああいう関係はいいですね。
──では、最後にファンへ一言もらえるかな？
川澄：あかりちゃんを理解して、あかりちゃんを表現したいと思いたいと思います。『To Heart』ファンのみなさんも、この作品はすごく思い入れがあると思うんですよ。その期待に応えられるように日々、悩みつつ頑張っていきたいと思います。

かわいくって ぽやぽやイメージ

マルチ役
堀江由衣

──マルチってどんな娘に見えた?

堀江:有名なキャラクターだって噂は後から聞きました。プロフィールを見ただけじゃわからない部分もあったので、オーディションを受けたときは特別作り込むようなことはせず、ロボットっていう設定も置いといて、見た感じのイメージで演じました。かわいくって、ぽよぽよってしてるのかなとか、ちょっととボケているのかなとか。

──それじゃ、演じていくうちにマルチのイメージって変わっていったの?

堀江:マルチの場合は絵を見て、こんな感じ、こんなしゃべり方なのかなっていう何となくイメージが浮かんできて、それにできるだけ合わせようって形になったんです。だからわりと最初に見た絵のイメージとそれからずっと演じてきたもののイメージはあまり変わってないですね。

──スタッフからは演じる上で何か言われた?

堀江:作らずに演じて下さいって言われたんですよ。外見が幼く見えるけど、その辺は意識しないで普通の女の子のように演じて下さいって。でも、自分の中では外見からイメージが膨らんでいったので、意識はしちゃいました。

──あたしたちの学校ってどう見える?

堀江:楽しそうですよね。それに、主人公みたいな男の子って現実にはなかなかいないタイプですよね。マルチのことにしてもみんなはロボットだと思っていろいろと頼んでしまうんですけど、主人公1人だけが人間と変わらずに扱ってくれる。そういう人ってなかなか現実にいなかったりするから、もし自分がマルチみたいな立場だったらすごくうれしいんじゃないかなって思います。そういう学校ってうらやましいって感じがしますね。

──堀江さんの高校生活ってどうだったの?

堀江:共学でした。だけど私、女の子とばっかり遊んでいたんですよ。だから共学って言っても男の子が置物のようにいた感じで、彼らの存在をあまり意識しなかったんです。今振り返ると、どうしてもうちょっと高校生活をエンジョイしとかなかったんだろうって思ってしまいますね(笑)。

──では、最後にファンへの一言をお願い!

堀江:発売はもうちょっと先なんですけど、ゲームをやりたいぞっていうパワーをいっぱい溜めて、発売と同時にゲームに燃えて下さい! 今後もマルチをよろしくお願いします。

GO!GO! 志保ちゃん

みんなの疑問はあたしにお任せ! なんでも聞いてくるわよ~ん!

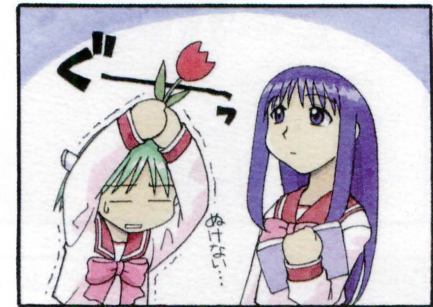
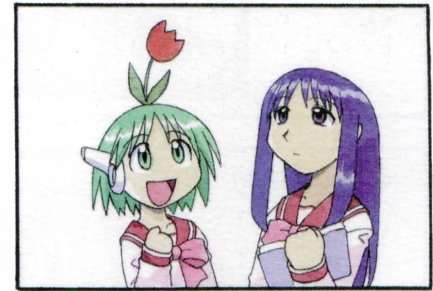
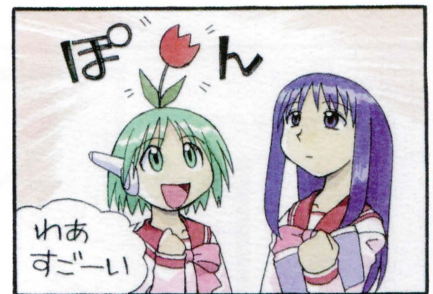
Q 実はすごく気になっていたことなんですが、マルチはいったいいくらなんでしょうか? マルチの値段を教えて下さい! セリオとはやっぱり違うんですか?(埼玉県・土屋浩一・19歳)

A バージョンにより様々ですが、HM-12(マルチ)はだいたい平均して500万円~550万円を想定しています。使用電気量は一日500円程度、維持費は年間10万円ぐらいでしょうか。さらにバージョンアップしていけばきりがありません。それでも長い目で見れば、人間の賃金よりも格段に安いのです。セリオは平均700万円~800万円ほどですが、サテライトサービス料も必要です。

Q セリオの身長、スリーサイズ、誕生日、好きなもの、苦手なもの、特技を教えて下さい。(愛知県・上野真治・20歳)

A 「身長:160cm/スリーサイズ:B83・W53・H82/誕生日:2月12日(ロールアウトはマルチより先)/好きなもの:なし/嫌いなもの:なし/特技:何でも」という基本スペックですが、プロト型のみ後々に「好きなもの:特撮ヒーロー/苦手なもの:子供のおもり/特技:釣り」ということが判明しました。

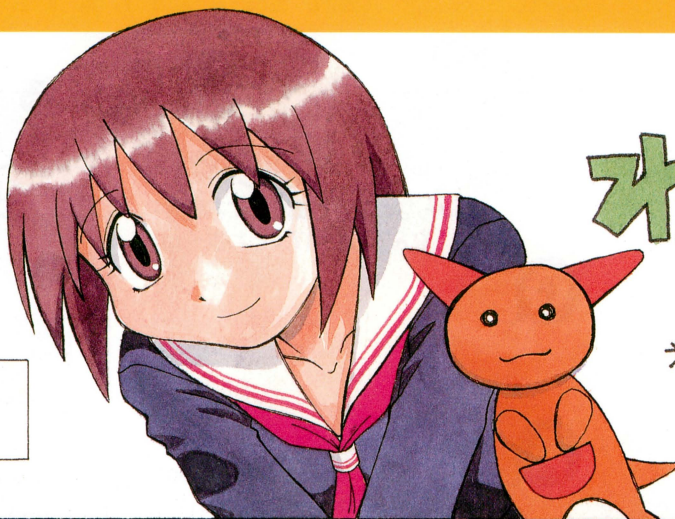
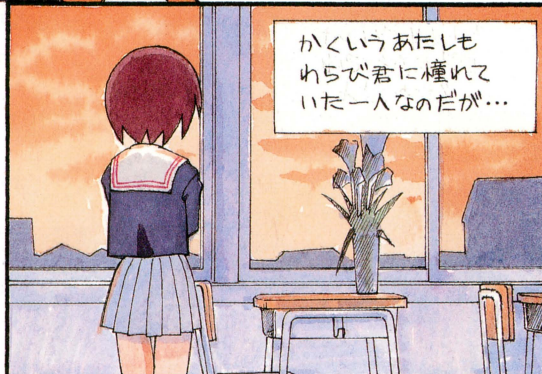
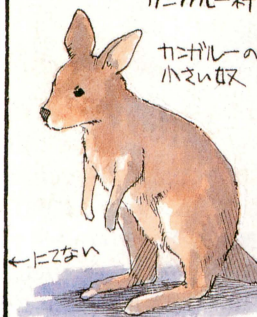
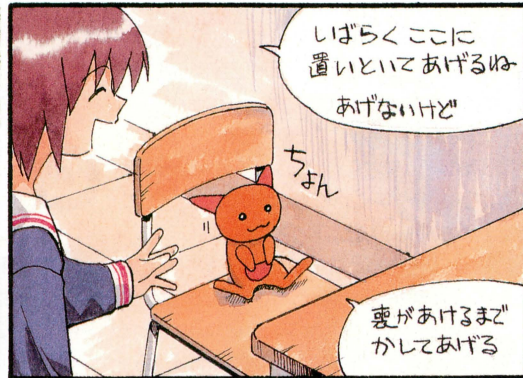
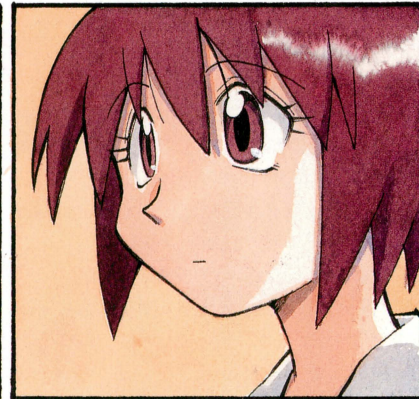
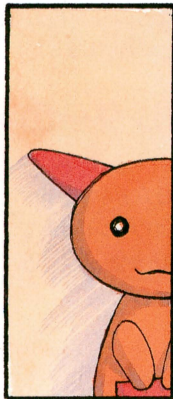
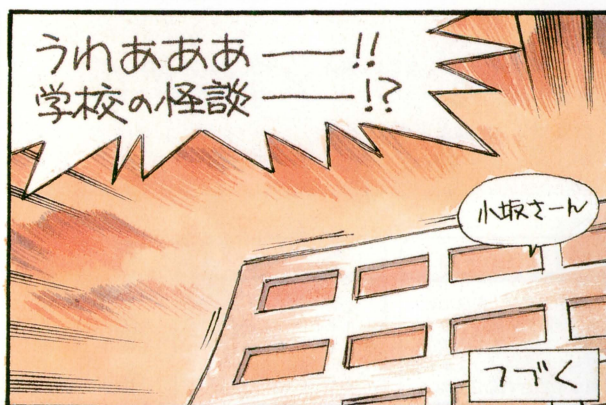
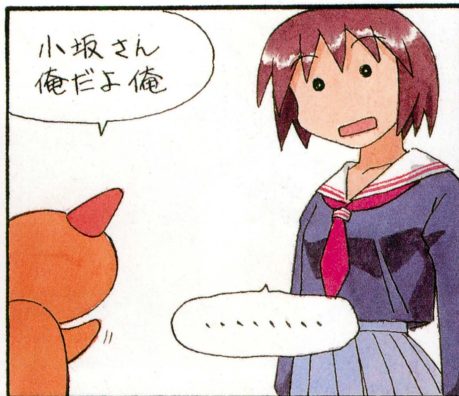
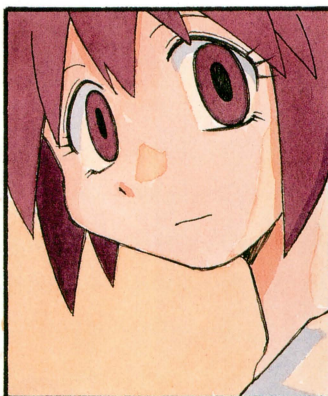
まるまるまるち

作:あずまきよひこ

あたしへのレターの宛て先よ!

あっという間に終わってしまったわ。そうそう、このページではハガキ募集中! もちろん、あたし宛てのファンレターでもいいんだけど、質問とか送ってちょうだいね。では、バイバ~イ。

〒162-0012
東京都中野区本町3-28-19
(株)ティーツー出版『げーむじん』
おしえてTo Heartおたより係

■構成・文/斎木美香(スタジオ・ハード)
■イラスト/あずまきよひこ

あずまきよひこ先生の新連載がさりげなくスタートです。

●三つ子の魂百までも！　ワラビーとなって生き返った蕨くんがぴょんぴょんぴょん！　大騒動の予感がひしひし

コンシューマゲームだけがゲームではない！ 今回の「ガンダム鬼」は新作ボードゲーム、『ガシャポンデュエル』＆今や幻のレアアイテムとなったガンダムシミュレーションゲームを大紹介だ！

この秋、バンダイから新たなガンダムゲームが発売される。その名は『ガシャポンデュエル』、SDガシャポンをユニットとして使用するボードゲームだ。ただのボードゲームと侮るなかれ、高い戦略性と相手の先を読む洞察力が必要になってくるのだ。

↑スターターセットには青と赤の2つがある。11月15日発売、定価680円（税抜）
※写真は開発中のものです。

ガシャポンデュエル 用語解説

①ユニット

ユニットとは将棋でいう駒のこと。このガシャポンデュエルのユニットは赤、青、緑の3色に分けられている。攻撃範囲やHP、移動距離などもユニットごとに決まっている。つまり、どんなユニットを入れるのかで、選択の幅が広がるのだ。

→10種類のユニットが、それぞれ3色ずつあるのだ

②ヘキサ

このゲームで戦闘解決時に使用するもの。MSヘキサとパイロットヘキサのふたつがあり、組み合わせて使用する。MSヘキサとパイロットヘキサの組み合わせによって、色々なパターンの戦闘結果を導き出すことができるのだ。最強の組み合わせを考えよう。

→これがヘキサ。2つに分かれていて、組み合わせて使用する

③コンボ

1体の敵に対して複数の味方で攻撃を仕掛けることをいう。一回の攻撃でHP以上のダメージを与えないと、相手を撃破できないため、この方法はかなり有効である。敵との距離を取りつつ、一気にダメージを与えられるように移動するのだ。

How To Play プレイの方法

ゲームの準備

ゲームを開始する前に、自分の使用するユニットを選ぼう。ユニットにはそれぞれレベルが設定されている。この合計が15以内に収まるように、自軍を構成しよう。MSを選び終わったら、今度はMSヘキサとパイロットヘキサを組み合わせよう。これは編成時にしかできないので、十分に考えないと戦闘中に泣くことになるぞ。

ゲームの流れ

移動
↓
戦闘
↓
回復

① 移動

ゲームが始まったら、まずユニットを移動させよう。1回の手番で移動できるユニットは1つだけ。どれを動かすかによって戦局が大きく変わってくる。ユニットの下にある六角形の台座の“・”マークがついている。ユニットはこのマークのある方向にその数だけ移動できる。当然、マークのない方向には移動できない。

移動の際の注意点は、移動数を超えて動けないことはもちろんだが、同じマスの中には2つのユニットは入れないこと、敵のユニットは飛び越えられないということ。さらにユニットには移動できない地形があるので、最初にきちんと把握しておこう。

1月生まれ

運気の流れが、あなたを人生の分岐点に押しやろうとしています。人生の航路にたちこめるミノフスキーの霧に惑わされることなく、悔いのない選択をおこないましょう。ただし赤外線センサーはお忘れなく。

2月生まれ

生あるものはいつか死に絶え、形あるものはいつか壊れます。煩悩を絶ち、物質界に属した欲望を昇華させることなくして未来への道は開けません。常識を捨て、ノーマルスーツなし宇宙遊泳をする勇気が必要です。

3月生まれ

今のあなたは向かうところ敵なしです。信じるところに従い、天に恥じることのない行動を取りましょう。ただし、マスクや眼鏡で顔を隠したがる親友の裏切りには注意。今のうちに粛清するのがgoodです。

4月生まれ

年上の異性との、ときめきの出会いが待っています。その相手は、あまりにも身近過ぎて、今までは意識していなかった人かもしれません。あなたの周囲には、金髪で、おだてのうまい女性はいませんか？

5月生まれ

今のあなたは、もっとも活性化した運気の流れの只中にいます。Iフィールド並みのポテンシャルを持った運気のパワーに包まれて、あなたの活力も臨界点寸前にあるはず。一念発起、大事業を起こすチャンスです。

6月生まれ

ヒトとしての進化の段階を駆け足で通り過ぎたあなた。間もなく次の段階に脱皮するときがやってきます。跳躍に備えて、遺伝子を研ぎ澄ませておきましょう。でも、取り残されるオールドタイプへの思いやりも忘れずに。

協力・バンダイベンダー事業部

③ 戦闘

移動が終了したときに、自分の攻撃範囲(SR)内に敵が入っていれば攻撃が可能。互いにヘキサを振り合ってダメージを出そう。ヘキサを振って出たダメージが、相手のHPを超えていれば撃破、相手のヘキサが自分のHPを超えていれば相打ちになる。もちろん相手のSR範囲外にいれば、こちらから一方的に攻撃を仕掛けることが可能。この方法を使って、強い相手にはSRの長いユニットと組み合わせてコンボを仕掛ければ、ダメージを受けずに簡単に倒せるのだ。

④ 回復

手番が一回終わるごとに回復が行われる。ここでは敵、味方を問わずに前のターンに受けたダメージを完全に回復することができるのだ。どれだけダメージを受けていても、回復ターンまで生き延びるのだ。

↑互いの頭脳を駆使して、栄光を勝ち取れ!!

幻のガンダムゲームをゲット!

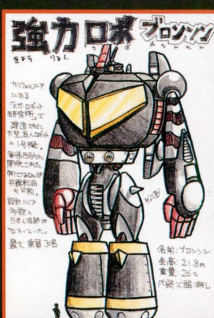
これまでに、『ガシャポンデュエル』のようなゲームがなかったわけではない。10年程前になるが、ツクダホビーからガンダムのボードゲームが発売されていたのだ。現在は絶版となっているため、入手は困難。しかしガンダム鬼を名乗るならば、ゲットしておきたいアイテムだ。

↑ボックスの中身は、マップ、チット(駒)、データカードなどが入っていた

↑ファーストガンダムシリーズ以外にも、ゼータ、ダブルゼータと種類が豊富だった

サンライズ ロボット100万t

前回に引き続き、石垣部屋からなんと親方の登場だ。「まず、ちゃんこを作るコツは、まずスープに…。」とってもめんどくさいから、いってみよう!

千葉・PNカベジマ イサム作
強力ロボ・ブロンソン
全高:21.8m 重量:26t

全体的に**「男のロボ」**的なテイストは良く出ておる。しかし、対比させとる人間は小さすぎやせんか? これだと50mぐらいに見えるな。ただなあ、個人的な好みなんだろうが「内装火器:無し」(「内蔵火器」じゃないのか?)というのがなあ…。あと**ブロンソン**といえば、やはりヒゲにテンガロンハット! そう思うの年のせいか!?
う〜ん、『マンダム』!

神奈川・大角知孝作
南口徒歩三分
全高:12.113m 重量:120.1t

名前で笑いを取るのはいいかげんにやめんか!
これでは人気に溺れてふぬけた相撲をとる輩と変わらんぞ! ウチの部屋にはそんなバカはいないがな。え…? なに!? 純山がまた負け越しただと!? まったくあいつは、**変な女**に騙されおって。練習はさぼるわ、タニマチにたかるわ&…。い、いや、まあ…なんだ、もっと南口が変形したとわかるようにだな…。

大阪・PN月子作
ロボ名不明
全高:?? 重量:??

月子! 初の**女子**! しかしながら**惜しい**!! ロボに見えん! 男のロボにも見えん! **でもまた送ってチョーダイね。**

お知らせ
次回のお題は**「ラブリーチャーミィなプリティロボ」**だ!
宛先は
〒164-0012 東京都中野区本町3-28-19
(株)ティーツー出版 げーむじん編集部
●サンライズロボット100万t係

7月生まれ
一見好調に見える運気の流れの中に、暗礁が潜んでいます。周囲の空気に踊らされてはいけません。機雷を仕掛けておいたつもりでも、相手はフリジーヤードを使っています。浮ついた心が招くトラブルに注意しましょう。

8月生まれ
今のあなたは、好きな異性がいるのに、その思いを素直に告げることができずにいます。小さな誤解はより大きな誤解を呼び、やがて取り返しのつかない悲劇を招きます。ラブラブしたければ素直になることが大切です。

9月生まれ
人生最大の試練が、あなたを襲おうとしています。周囲を十重二十重に押し包む敵に対峙するあなたの手にあるのは、一本の手ぬぐいのみ。しかし、この試練を乗り越えれば、もうモビルスーツは不要となることでしょう。

10月生まれ
長く暗いトンネルが、ようやく終わろうとしています。これまで関わってきた無数の魂の重荷は消え、新たな地平が開けるでしょう。古着を捨て、新しいノーマルスーツをあつらえて、旅立ちのときに備えましょう。

11月生まれ
運気の流れが滞っています。自分のあり方を見つめ直し、新しい流れに身を投じることが必要です。たまにはコクピットを掃除して、模様替えなどしてみては? セーラー服を着たモビルスーツが幸運の鍵を持っています。

12月生まれ
やること、なすこと、すべてが裏目に出てはいませんか? 今は、じたばた足掻くときではないのです。一歩下がってみることもまた勇気です。「戦略的撤退」という言葉の意味を考えながら、煙幕を張りましょう。

資料協力:板尾武史、杉山和繁

激キャラ

タナカカツキ

KAERU CAFE

© tanaka katsuki

第2回　EAT OR DIE?

はっしー(以下「は」)「カツキ先生こんにちは～!」

カツキ先生(以下「カ」)「はっしー2ヵ月ぶりだね。元気だったかい？」

は「先生最近、何かいいコトありました～?」

カ「今月、ぼくのバースディがあったんだよ。チン毛まんたんの32才になった」

は「それはおめでとうございましたですぅ～。でも、チン毛って32歳にならないとまんたんにならないんですか?　教えて教えて～」

カ「うん。50才くらいでMAX。あとは下降線ですな。今、勝手に決めたけど」

は「と、いうことは、カツキ先生はまだまだ育ち盛りなんですね!」

カ「うん。この間はサイフ丸ごと落としたりしてな、32才になってもサイフ落としたりするんだなって思ったよ。現金5万、免許証、カギ4つ、キャッシュカード、レンタルカード、ハンズの文具チケット、ビックカメラのカードが全部入ってたからな。スッカラカン、かえってスガスガしい気分だ」

は「で、その後の処理はどーしたんですか?　カギをなくしたら大変じゃないですか!!」

カ「うん。もちろん部屋に入れなかったし、今でもサイフないからポケットに直接現金入れてるよ。なんか、こうなると人生イチからやり直しってカンジだね。それよりもさ、はっしーは今までにサイフ何回落としたことがある?　ボクは5回くらいあるんだけど」

はっしー「それがですね、はっしーはサイフを落としたことがないんですよ。幸せなことに、拾うことはよくあるんですけど」

カ「え!　なんかヤなヤツ!!　このちゃっかり者め!!」

は「先生、はっしーにあたらないでくださいよ」

カ「このロボット人間!!　ミスのない人生なんてつまんないぞ!」

は「うわ～ん、カツキ先生がはっしーをいじめるよぉ(あまりの迫力にただ、ただ号泣)」

(以下、カツキ先生による、言葉にできない罵倒が延々と続きながらも次回へ続く)。

激キャラ制作日誌

よい子の読者のみなさ～ん。「激キャラ」担当編集者のはっしーちゃんですぅ。今月から、げーむじんの鬼っ子「激キャラ」の制作過程をレポートしちゃうよ!　まず第1回目は「カツキ先生とはっしーの愉快な本文は、本当に喋ったことをそのまま書いているの?」という東京都/裸の王様クンからの質問に答えましょう。いいところに気がついたねぇ、裸の王様クン。実にいいところを突いてきた。実はカツキ先生とはっしーはメールのやりとりをしながら本文を作っているんだ。つまりメールで会話をしているのよ。最先端の会話ってカンジしない?　っていうかカッコイイよね～。男と女のスリリングな会話って感じよね。ウフフッ。えっ?　そんなことより、カツキ先生のことをもっと知りたい?　うぅん、せっかちねぇ。それはまた次号のお・た・の・し・み。カツキ先生の写真を掲載するからそれでガマンしてね。

←某月某日、明和電気の方と打ち合わせをするカツキ先生

タナカカツキプロフィール＆お便り募集のお知らせ

漫画家天久聖一との共著「バカドリル」で、全国のサブカル好きなヤングのハートをキュッとつかんだかと思えば、学研「子供の科学」でボブ連載を始めたりするなど、幅広い芸風を持つ32歳。「激キャラ」内では、いじめっ子っぽいが、本当は温和。そんなカツキ先生への質問、人生相談、プレゼントの宛先は

〒164-0012

東京都中野区本町3－28－19（株)ティーツー出版げーむじん編集部「激キャラ　タナカカツキ先生」係まで。お便りが採用された方には、激キャラ特製グッズを差し上げます。

K&O Bros.編

独断的電遊美探求 ゲーム快楽のツボ！

第6回 ロールプレイングゲームの巻

ストーリー偏重のRPGに快楽などない!? 本質を見失って迷走を続けるRPGに、K&Oブラザーズが怒りの提言！ はたして、2人が考えるRPGの快楽のツボとは？ そして、RPGの未来は!?

■K&O Bros. 笠井修・大崎悌造
ゲーム草創期よりギョーカイを跳梁跋扈しつづけている親爺ゲーマー２人組。
現在、「週刊少年チャンピオン」誌上にて、歯に衣着せぬホンネのゲームレビュー記事を連載中。

声を大にして言う！『FF』シリーズはRPGの異端である!!

K（笠井修）「今回のテーマはRPGかぁ。この連載がはじまったときから、いつかはやらなきゃいけないテーマだと思ってたけど、いざとなると気が重いな…」

O（大崎悌造）「のっけからなにへコんでやがる。オレたちがいつもプライベートで話してるRPGの悪口を、ここでもガンガン言いまくればいいだけだろーが！」

K「だから気が重いんだって。RPGファンやゲーム制作者たちの怒ってる顔が目に浮かぶようでさ…」

O「けどなぁ、たとえ怒られようが罵られようが、そろそろ誰かがやっとかなきゃいけねーんじゃねーのか？ 昨今のスクウェア風RPGに対する批判をよ！」

K「あーあ、言っちゃった。スクウェアのみなさん、怒らないで下さいね。O氏は、ストーリー重視型のRPGを勝手に“スクウェア風”と呼んでいるだけであって、決してスクウェアに悪意を持っているわけでは…」

O「いや、悪意なら持ってるぞ。だって、以前『FFタクティクス』のレビューで、『タクティクスオウガ』そっくりだって書いたら、そーゆーこと書くのはやめて下さいってスクウェアに文句つけられたからな！ 似てるもん似てるって書いてどこが悪い!? だいたい、同じスタッフ使って同じようなゲーム作らせたのはそっちだろーが!!」

K「だ、だからいま話してるのはそーゆー過去の恨みつらみじゃなくて…」

O「ん、そうだったな。いや、悪い悪い。たしかにKの言う通り、スクウェア風というのは『FF』シリーズに代表されるいわゆる一本道ストーリーでデモを多用したRPGの便宜上の呼び方に過ぎない。さらに言えば、そーゆーやり方が間違ってると糾弾するつもりもない。ただ1つだけ言っておきたいのは、それは本来RPGがあるべき姿ではないということだ」

K「ふーん…。累計で何百万本も売れている国民的ソフトの『FF』シリーズを、O氏は異端だと言うわけね？」

O「ああ。たとえ何百万本売れようが、異端は異端だ。だいたい、『FFⅡ』を思い出してみろよ。どーやっても勝てない“負け戦”を、プレイヤーは最初にやらされるんだぜ。あんな掟破りをやる作品が異端じゃなくてなんだってゆーんだ？」

K「たしかにそれは言えるかも…」

ゲーム史に残る名作集 Part.1

『ウィザードリィ』シリーズ

↑アメリカで作られたパソコンゲームで、RPGの元祖とも言える作品。仲間とパーティを組んで3Dダンジョンを探索するというスタイルが受け、世界中に数多くの熱狂的ファンを生み出した。初めてファミコンに移植されたのは87年の12月

『ウルティマ』シリーズ

↑同じくアメリカで誕生した、パソコンゲームの古典的名作。コマンド入力やフィールド移動など、現在のRPGのスタイルの基礎を作ったとも言われている。ファミコン初移植は87年10月。最近『ウルティマオンライン』が大ブレイク

『ドラゴンクエスト』シリーズ

↑ファミコン初のコマンド入力式RPG。第1作目の発売は86年5月で、以後RPGの代名詞とも言える存在に。シリーズ最新作『ドラクエモンスターズ』（ゲームボーイ）も好調だが、肝腎の『Ⅶ』ははたしていつ出るのやら…

RPGの価値は、ストーリーやCGムービーでは決まらない！

O「まあ、負け戦云々は置いといて、ストーリーやデモのCGが、ゲームの売りになるってこと自体がおかしいと思わないか？　少なくともオレは、そんなものをRPGに期待しちゃいないぞ。ストーリー展開の妙を味わいたければ小説読むし、すごいCGを見たけりゃ『ジュラシックパーク』でも観るわい」

K「じゃあ、O氏はなにをRPGに期待してるっていうの？」

O「口に出すのはちょっとこっぱずかしいが、敢えて言うなら“冒険”かな」

K「冒険？」

O「ああ。RPGのいちばんの醍醐味は、プレイヤーがゲーム中の主人公と同一化し、ゲーム内の世界を冒険することだとオレは思う。別に魔王を倒すとか世界を救うという目的なんかなくていい。ただ、今まで見たことのない世界に足を踏み入れ、そこの人々と話をし、気が合うヤツがいれば仲間になり、なんか面白そうなことがあれば出かけて行く…。それこそオレがRPGに求めていることなんだ」

K「なんかそれって、テーブルトークRPGの感覚に近くない？　まあ、テーブルトークこそRPGの元祖だから、それをコンピュータRPGに求めても不思議はないけど…」

O「いや、なにもオレだって、テーブルトーク並みの自由度をコンピュータRPGに期待しているわけじゃないし、全部のRPGがそういうスタイルになればいいと思っているわけでもない。ストーリー重視のRPGだって、あっていいだろう。ただ、オレの冒険心をくすぐるなにかが、根底にホンの少し流れていてほしいと思うわけだ」

K「ふーん…」

O「だいたい、RPGってやつは、数あるゲームジャンルの中でもちょっと特殊なんだよな」

K「どういう風に？」

O「RPG以外のゲームは、アクションにしろシューティングにしろ、さらにはシミュレーションにしろ、ゲームの作り手対プレイヤーの戦いという図式が成り立つと思うんだ。作り手が用意したシチュエーションを、プレイヤーがどう打開していくかという図式がな」

K「クリアできればプレイヤーの勝ちで、できなければ作り手の勝ちってこと？」

O「ああ。でもって、その戦いに勝つためにどういう方法を取るかは、基本的にプレイヤーにゆだねられている。というか、その方法を見つけることがプレイヤーの目的で、見つけた瞬間プレイヤーは大きな喜びを感じるんだ。けど、RPGは違う…。まあ、『ウィザードリィ』みたいな昔のRPGはそういうところもあったかもしれないが、少なくとも今のRPGは違うよな」

K「たしかに、作り手対プレイヤーの真剣勝負とか知恵くらべという図式は、ことRPGに関しては当てはまらなくなってるかもね」

RPGのプレイヤーは、お釈迦様の掌の上の孫悟空なのだ…

O「RPGは、だれもが最後までプレイできなきゃいけない。つまりRPGの作り手は、ほかのゲームと違って、知恵くらべでプレイヤーを負かすことが許されていないんだ。もちろん、プレイヤーだって負けることを望んでいない。その結果RPGは、どうしても、プレイヤーが作り手の構築した世界で生かされている…という図式になってしまう」

K「お釈迦様の掌の上で遊ばされている孫悟空状態だね」

O「オレなんかは、どうしてもそこのところでRPGにヌルさを感じてしまうんだが、だからと言って難しくてクリアできないようなRPGはやっぱり困る。そこで出てくるのが、さっきも言った冒険という要素なんだ。たとえお釈迦様の掌の上とわかっていても、オレは遊ばされているんじゃなく、自発的に遊んでいるんだと思いたい。そして、ほんの少し冒険心を刺激してくれれば、そう思い込むことができるんだ」

K「どうせだますなら上手にだましてほしいってことだね？」

O「ああ。だからオレがいちばん嫌いなのは、作り手が露骨に世界観を押しつけてくるRPGだ。ほーら、ぼくの作った世界はこんなにすごいんだよ。見てごら～ん…みたいな感じのやつ。そうじゃねーだろ！　押しつけるんじゃなくて、なんで上手に誘わねーんだ!?　例えば女にしたって、『わたしのナイスバディを見て見て！』と迫ってくる女より、『いえ、お見せするほどのものではございませんが、あなたがどうしてもとおっしゃるのであれば少しだけお見せしても…』って方がよりソソられるじゃねーか？」

K「そーゆーオゲレツな比喩はどーかと思うけど、言わんとすることはよくわかる。デモによる演出なんて、押しつけの最たるものだよね」

O「まったくだ。だいたいオレは、デモなんか見せられなくたって、自分の想像力で頭の中にゲームの世界を思い描くことができる。それなのにどーして、想像力のカケラもないような類型的なCGムービーやアニメを見せられなきゃいけねーんだ？　どーせ見せるんなら、映画もアニメもまねできないような、斬新な映像を見せてみんかい!!」

K「まーまー、そう興奮しないで…」

ゲーム史に残る名作集 Part.2

『ファイナルファンタジー』シリーズ

ご存じスクウェアの看板RPG。第1作目の登場は87年12月。以後、ストーリー重視型のRPGとして確固たる地位を築く。最近は、グラフィック演出を多用することでも有名。上の画面写真は、今冬発売予定の『Ⅷ』の1シーン

『新女神転生』シリーズ

第1作目『デジタルデビル物語』の登場は87年9月ナムコから発売。本格的3Dダンジョンとリアルな設定でファンに強く支持された。現在は『新女神転生』シリーズとしてつづいており、「悪魔合体」や「仲魔システム」は受け継がれている

『MOTHER』シリーズ

コピーライターの糸井重里がシナリオを手掛けたことで有名なファンタジックRPG。その独特な雰囲気に魅せられたファンも多いはず。第1作目の発売は89年7月、第2作目は94年8月とくれば、第3作目はやっぱり99年の夏？

一人称こそRPGの命綱！　そうでないものはRPGにあらず!!

O「で、オマエはどーなんだ？　最近のRPGについてナニか思うことはないのか？」

K「ボクはO氏ほど過激じゃなくて、ストーリーやデモを完全に否定する気はないんだよね。舞台を設定し、プレイヤーはその中である役割を演ずる——というのがRPG本来の定義であるなら、ストーリー設定をプレイヤーに説明したり、その舞台をデモで表現したりする行為にだって意味はある。もちろん、なるべく上手にさりげなく入れてほしいと思うけど…。それよりもボクがいちばん気になるのは、RPG＝一人称という根本的なルールが崩れつつあることなんだ」

O「一人称？」

K「うん。RPGっていうのは、プレイヤーがゲーム中の人物になりきってその役を演じるからこそ“ロールプレイング”なわけだよね。つまりプレイヤーは、ゲームの主人公と一心同体でなきゃいけないとボクは思うんだ。少なくとも、プレイヤーは主人公がどういう人物で、どういう目的のもとに行動しているのかを知っておく必要がある。そこさえきっちり押さえておいてくれれば、たとえストーリーが一本道だろうが、デモが山ほど入っていようが、ボクはそれをRPGと認める」

O「ところが最近そうじゃないRPGが増えてきた？」

K「うん。ボクの分身であるはずの主人公が、突然ボクの知らない身の上話をはじめたり、ボクが行ったこともない場所に仲間を案内したりするんだ。はっきり言って、これはシラける。ドラマとしての面白さを優先させた結果、そういう演出を選んだのかもしれないけど、本末転倒もいいとこだね。というか、そういうこと平気でやるゲームは、もうRPGじゃないよ」

O「オマエ、自分は過激じゃないとか言って、そりゃ十分過激な意見だよ」

K「そうかな？　でも、ボクが信じるRPGの快感って、主人公との一体感なんだよね。それが味わえないゲームは、やっぱりRPGとは認めたくないな」

O「ははーん、オマエが昔から、普通のRPGよりアクションRPGを好むワケがなんとなくわかったぞ」

K「そうなんだ…。コマンド入力より、自分でキャラを動かして戦う方が、ずっと一体感が味わえるからね。たしかにボクがアクションRPGを好むのは、それが理由かもしれない」

O「けど、アクションRPGを、コマンド入力式のRPGと同じレベルで論じるのはどんなもんかな？」

K「ボクは、ただ戦闘のシステムが異なっているだけで、アクションRPGも立派なRPGだと思うけどね。それに、方法論的に行き詰まってしまった感のあるコマンド入力式より、アクションRPGの方が、よほど将来性もあるんじゃない？」

O「将来性かぁ。いったいRPGは、これからどう進化していくんだろうな？」

K「ま、いくら行き詰まっているからって、既存のスタイルのRPGがなくなることはないと思うけど、この先ボクが注目していきたいのは『ウルティマオンライン』に代表されるネットワークRPGだね。たくさんのプレイヤーが、仮想空間の中で自分の役を演じる…というかそこに生きるキャラになりきるという方法は、ボクやO氏が求めるRPGの快感を十分満たしているからね」

O「セガのドリームキャストに通信用のモデムが標準装備されているのは、当然その辺りも睨んでのことだろう。いずれ機会があれば、このコーナーでオンラインゲームについても触れてみたいもんだな」

アクションRPGも立派なRPGだ！

家庭用ゲーム機に登場した時期で言うと、コマンド入力式RPGよりアクションRPGの方がじつは早い。業務用からの移植作である『ドルアーガの塔』が85年8月に、そしてあの『ゼルダの伝説』が86年2月に、それぞれ『ドラクエ』に先んじて発売されていた。『ドルアーガ』については単なるアクションゲームという説もあるが、『ゼルダ』は、戦闘にアクションを用いているものの、コンセプト自体はまぎれもなくRPGであった。

『ゼルダの伝説』

RPG嫌い(?)のK&Oが選んだ これなら遊べる RPGカタログ

タイトル	データ	解説
Soul & Sword	●1993年11月30日発売 ●スーパーファミコン用ソフト ●ザムス／バンプレスト ●9800円	ヴァルカノンという島を舞台にした自由度の高いマルチシナリオRPG。プレイヤーは島を訪れた冒険者となり、自分の好きなイベントを選んで冒険することができる。同じ世界観を受け継いだ『TRAVERS』というゲームもある
クロノ・トリガー	●1995年3月11日発売 ●スーパーファミコン用ソフト ●スクウェア ●11400円	『ドラクエ』の堀井雄二とスクウェアが組んで制作したRPG。時間をメインテーマにしたり斬新な戦闘システムを採用したりと、見るべき点の多い秀作だったが、その後続編が作られないのは、やはり両者の方法論が合わなかったから？
ポポロクロイス物語	●1996年12月20日発売 ●プレイステーション用ソフト ●SCE ●5800円	メルヘンチックなグラフィックから女子供向けと思うかもしれないが、どーしてどーして、きっちりと作り込まれたクオリティの高いRPG。マップ画面と戦闘画面が切り替わらないのが特徴。BEST版（2800円）が発売されている
サガ フロンティア	●1997年7月11日発売 ●プレイステーション用ソフト ●スクウェア ●6800円	ゲームボーイからスタートした『サガ』シリーズの第7弾。他のスクウェア作品同様ストーリー重視型ＲＰＧではあるが、同じ物語を複数の主人公の視点に立って見せるという、ゲームでなければできない演出を採用した点は評価できる
ブレス オブ ファイアⅢ	●1997年9月11日発売 ●プレイステーション用ソフト ●カプコン ●5800円	カプコンの人気シリーズの第3弾。ことさら奇を衒わず、それでいて新しい要素もちゃんと盛り込み、昔のRPGの香りを残しながら決して古くささは感じさせないという希有なRPG。戦闘システムやストーリー展開もレベルが高い!!

ボンジョルノ～ Mr.メーカーDX（デラックス）

プロレスゲームの闘魂烈伝シリーズなど3D対戦、格闘アクションでは技術力の高さが際立っていたユークス。ソフトハウスからメーカーへと進展を遂げた新作『封神領域エルツヴァーユ』は試金石となるか！

■イラスト／相馬宏充

第6回 ユークス 取締役社長・谷口行規氏に聞く

高校生のときのちょっとした出会いからプログラムに携わるようになり、ゲームメーカーの仕事を７年間やっていました。

――会社設立（93年２月）から６年目の今年、いよいよ自社ブランドで第１弾のゲームソフトを発売するということですが、大阪に本社を置くまでの経緯についてお聞きかせ下さい。

谷口：大阪の大学に入学したことから、そこに会社の基盤を置いたわけなんですが、パソコンの世界に入ったのは高校生の頃からなんです。実は私、広島出身なんです。で、中学生の頃からパソコンに興味はあったのですが、まだまだ手の届くような価格ではなかったんですよね。しかたがないので、日曜日になると今でいうパソコンショップによく遊びにいってたんです。そうしたら、その店のアルバイトの大学生に誘われたんですよ。

――ということは、かなりお若い時期からゲームプログラミングに携わっていたわけですね。

谷口：ええ、そうなんです。高校生になったときに、その大学生に仕事でやってみないかと誘われ、業務委託のかたちで７年間、広島のソフトメーカーの仕事をやっていました。そのあと大阪に出てきたこともあって、在阪のメーカーと２年ほど契約して仕事をしてから、会社組織ではなかったんですが、仲間を集めて１年ほど活動して、それからユークスを設立しました。設立当初は、社員は私１人だけだったんですよ。

――かなり若いときに会社を作られたことになりますね。

谷口：24歳のときです。実は海外でも学生生活を送っていたりと、紆余曲折があったものですから、当時まだ大学の３年生だったんです。

――そして業界歴も長いと。

谷口：15年になりますね。

――大阪に会社があることで何かメリットはありますか？

谷口：東京に比べると中小クラスのメーカー数はかなり少ないんです。そのぶん人材確保はしやすいですね。

――今までに制作されたゲームソフトを見ますと、機種はPSが中心で、ジャンルは格闘や対戦アクションが多いようですが。

谷口：機種に関してはマシンスペックもありますが、サードパーティへの対応もありました。PSのほうが開発しやすい環境が整っていたということです。ジャンルに関してはこだわってはいません。ただ、作りたいものを妥協しないで作ろう、という姿勢でやっています。

多くのユーザーに遊んでもらいたいから簡単な操作系にこだわっているんです。ゲームとしての奥の深さもありますよ。

――一番最初に制作した『ハーミィホッパーヘッド』（PS）から方向キーと２ボタンしか使わない、操作が簡単なアクションが多いですよね。

谷口：当初からかなりこだわっていた部分ですね。なるべく難しくてマニアックなものにしないように心掛けていました。女の子でも遊べるようにと。その点ではPSのライトユーザー層の多さにも助けられました。

――最近の格闘アクションでは複雑なコマンド入力を必要とするマニア向けのゲームが多いですが、敢えて反対の方向に考えたのは何か理由があったんですか？

谷口：せっかく作るのなら、できるだけ多くの人に遊んでもらいたいので。でも、ゲームとしての奥の深さも自信ありますよ。

――難しく作るより簡単に作るほうが、かえって大変な作業なんでしょうね。

谷口：特に最後の調整段階が辛いです。そこ次第では、ダメなゲームになってしまいますから。

――簡単な操作の中にも、見劣りしないくらい多くのアクションを入れるのも大変そうですね。

谷口：ひたすら作り込むだけですよ。でも、簡単とは言ってもボタン１つ押せば必殺技が出るというものではないんです。簡単な操作の中にも難しい組み合わせがあって、使わなくてもゲームを楽しめるけど、使えばもっと楽しめる、というふうになっているのが理想的でしょうね。

――闘魂烈伝シリーズは多くのユーザーに支持されているソフトですが、プロレスにはもともと注目していたんですか？

谷口：ちょうど格闘ゲームがヒットしていた頃で、当時社内でもけっこう流行っていました。しかしやりこんでいくうちに「自分たちの手で発展させられないか」という意見が出始め、プロレスゲームを作ってみよう、となったんです。

――闘魂烈伝シリーズの特徴は何でしょうか？

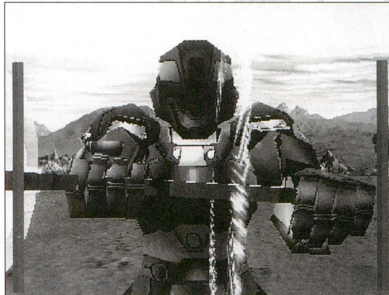
谷口：まず、今までもお話したように簡単な操作で遊べる。そして闘いの中で読み合いができる。しかし一番の特徴は、ポリゴンで表現されたレスラーたちのリアルな動きです。

――3月には最新作の『3』も出ましたね。

谷口：シリーズを追うごとにユーザーの要求も厳しくなってきてました。登場レスラーや技の数もかなり増やしましたよ。『3』では総勢35人以上のレスラーが登場します。

社運をかけたソフト!!

封神領域エルツヴァーユ

■PS■1999年1月発売予定■5800円（予価）
■対戦アクションゲーム

© YUKE'S

自社ブランド第一弾は、ユークスこだわりの一作

対戦アクションにはなかった豊富なシナリオと設定の数々に、ユークス独自のポリゴン技術力を結集したのがこのソフト。用意された9人のキャラクターの中から1人を選んで勝ち進むストーリーモードの他に、1PやVS、サバイバル、プラクティスなどのプレイモードがある。簡単な操作系、多彩なカメラワーク、アニメシーンのような演出はもちろん、登場キャラクターたちも魅力的。攻撃バリエーションは豊富で、それを派手な特殊効果で魅せてくれる。ちなみに、制服マニアにはうれしい演出もあるらしい!?

これからも自社タイトルには意欲的に取り組んでいきます。私達のこだわりをどう表現するか、期待していて下さい。

――対戦アクションでのゲームバランスとは何でしょうか？

谷口：ハメがないというのは最低条件ですが、登場キャラクターに決定的な強い弱いという格付けがなく、遊ぶ人によって色々な闘いのパターンが生まれること。爽快感がありながらも、あっさり勝負がつかないこと。それと偏らないようにすることでしょうね。

――代表作といえば『双界儀』もありますが、これもアクションに特徴のあるゲームでしたね。

谷口：ええ。空中シーンでの独特なアクションの難しさもありましたが、このゲームでは状況によって変化する、色々なカメラワークを試してみたかったんですよ。開発に着手した3年前には、かなり画期的なシステムでしたからね。

――開発には長期間を要するようですが、『炎のチャレンジャー　電流イライラ棒』（N64）はかなり短い期間で制作されたと聞きました。

谷口：ええ、昨年のお盆明けから始めて、年末に発売できたんですから。N64では最短の開発期間ではなかったのでしょうか。実は、このソフトでは、私もメインプログラマーとしてプロジェクトに参加しているんですよ。かなりの集中力で作ったんです。

――すでに新ハード発売の予定もいくつかありますが、どのように考えていますか？

谷口：新しいハードが出ることは歓迎しますよ。作り手として常に新しいものを求めてソフトを作るわけですから、ソフトの表現力が向上してくれることはかなり助かります。闘魂烈伝シリーズでも次を考えたときは、現状のPSでは意図したものが作りにくい状況になっていますから。

――個人的には、今後どんなゲームを作ってみたいですか？

谷口：レースゲームです。もともと私はシューティングゲームを作っていましたが、市場的には厳しいので。ただレースするだけでなく、ひと味違ったレースゲームを作ってみたいですね。

――さて、今回発表になりました自社ブランドソフト第1弾『封神領域エルツヴァーユ』ですが、ピーアールをお願いします。

谷口：アニメ独特の斬新な演出、簡単な操作で多彩な技を出せること、そしてギャラリーでも楽しめるくらい常に切り替わるカメラワークと、今までのユークスのすべてを出した作品です。キャラクターも主人公クラスのものが数名いて、それぞれに感情移入できるようになっています。オープニングムービーではアニメファンに人気の高いAIC（アニメインターナショナルカンパニー）、さらに挿入歌ではアニメソングのヒットメーカー・奥井雅美さんにお願いしています。声優陣も、桑島法子さんを始め一線級の人たちが集まっていますよ。ユークスの妥協のないこだわりを感じてもらえればと思います。

――今後も自社タイトルでの発売はありますか。

谷口：あります。これからは「外注」と「自社タイトル」と2本立てでやっていきます。外注として開発している場合、自分たちのこだわりだけでは作れません。なぜならメーカーの意見を尊重する必要がありますから。でも、自社タイトルなら自分たちがやりたいことができるので、とことんこだわっていきますよ。

■取材・文／Cap Stone

PSを中心にソフト制作をしてきたユークスだが、N64のソフトもハドソンを発売元に2タイトルを制作している。特に、PSでの闘魂烈伝シリーズに当たる「闘魂炎導」の次回作は待たれるところだ。さて、サターンでは参入しなかったユークスだが、ドリームキャストはかなり好意的に見ている様子。谷口社長が言う“妥協を許さないソフト制作”のためには、さらに高いハードスペックを持ったマシンの登場はうれしいに違いない。ユーザーを裏切らない、ハズレのソフトを絶対出さないという姿勢を、メーカーになってもずっと持ち続けてほしい。

DATA

『新日本プロレスリング闘魂烈伝』（PS）　『～2』（PS）　『～3』（PS）　『新日本プロレスリング闘魂炎導』（N64）　『双界儀』（PS）などを制作

ミッション遂行型のミリタリーモノにしてはしてはシブい『コマンドゥ』。雑君先生の評価はいかに?

ズドドドド

映画「プライベート・ライアン」にヒューマンなドラマを期待していたカップルが戦争シーンのエグさにその日のデート気分を台無しにしている今日このごろ

皆さんごきげんいかが?

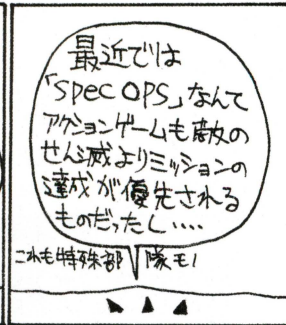
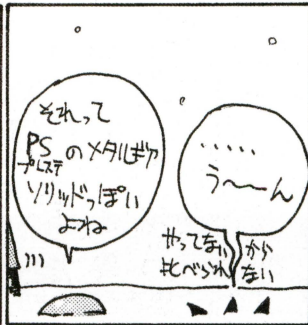
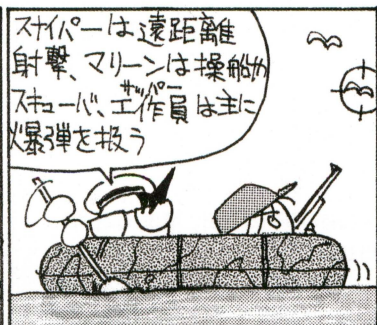
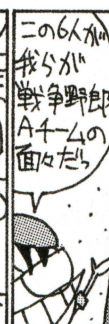
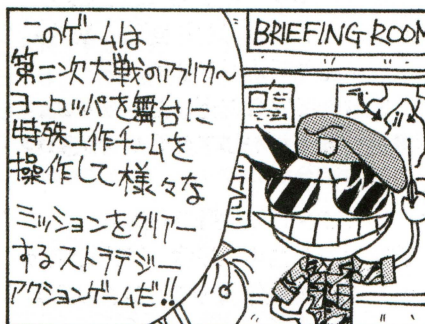
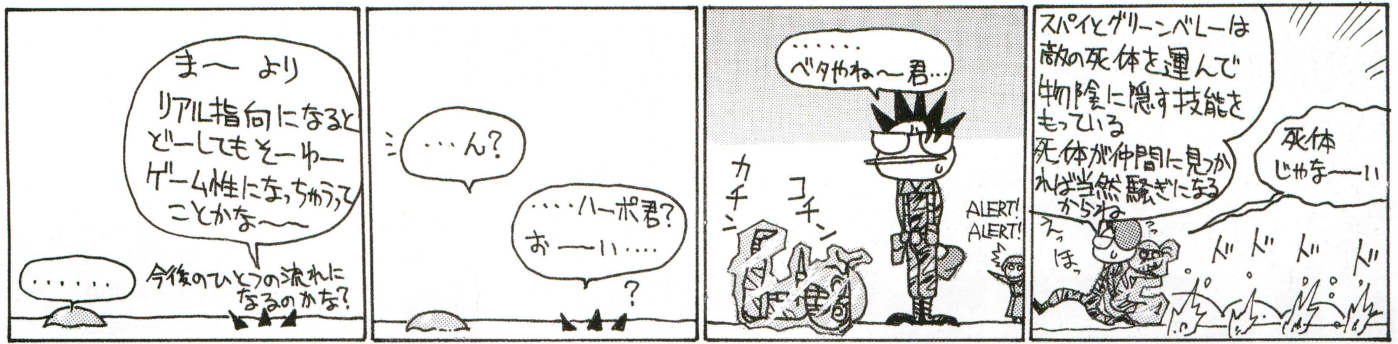
ひどかったね〜

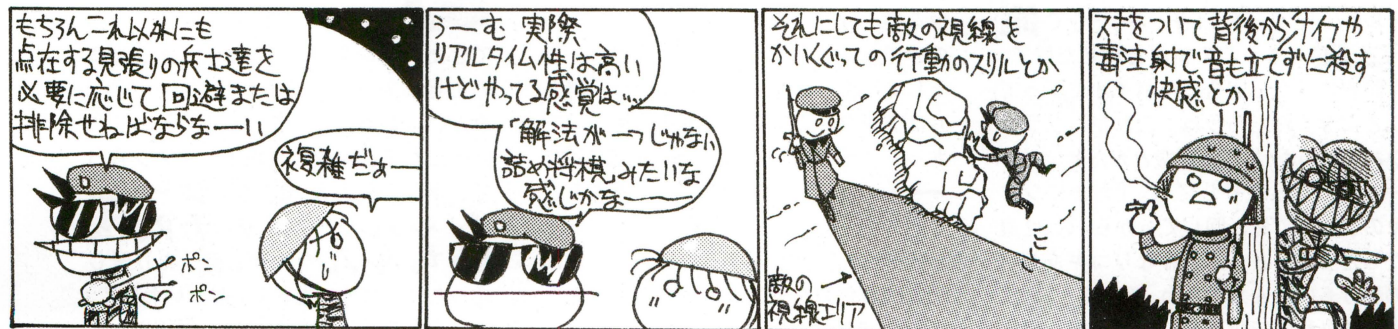
そんな盛り上がる反戦気分にいざなわれるままにッ!!今回のツボゲーは「COMMANDOS」-BEHIND ENEMY LINE-!!

根腐&ハーポの ツボゲーグルメツアー

雑君保プ

ツボその6『COMMANDOS』

コマンドゥ

●ダムを破壊するには、敵基地から爆弾を入手しなければならない。
●正面から突破するのはムリなので、川から上陸し、基地の鉄状柵を破って進入する。
●そのためには、あらかじめ鉄状柵に流されている電流をオフにしなければならない。
●故にまず、川から野営地に忍び込み、敵の服を入手。スパイが正面から基地に入り、スキを見て電源を切る。
●その後は、敵将校に化けたスパイが、衛兵の注意を引きつつ工作隊員の爆弾奪取をサポート。
●ボートにてダムに爆弾を設置。
●爆破後は西北地点に集合。味方の偽装トラックに乗り脱出(ミッションクリア)。

著者近況
ボクチンがキャラデザしたゲームが来年でるザンスよ！ 東芝EMIからプレイステーション用逆恋愛馬鹿ヒーローADV『キャプテン・ラヴ』4649！

【COMMANDOS】

↑美麗かつ丁寧に描き込まれたグラフィックは軍事マニアもうならせる。と思う

↓最大6分割まで画面を分けることができる。好きな対象をカメラでフォローするモードなどもある親切設計。デキる隊長を気取れ！

彼女といっしょにできる「ギャルゲー」ないもんかねぇ。会話もこう、イー感じで、のめり込めるような、心の底からときめいちゃうやつ！　玲ちゃん、なんとかなんない？

ウィーッス!!　どう？　電磁波あびながら、ゲーム人生ひた走ったり、走らなかったりしてる？　山田玲司でーちゅ、電磁波あびてまーちゅ！

そんなわけで、今回の特集もからめていこうってんで、やってみたわけよ、「ギャルゲー」。うーん、「ギャルゲー」で**俺32歳**。もうこの組み合わせだけで、世間的に見たら完全にヤバイオヤジってことになるんだろうね。これが、ブラックバス釣ったりする32歳とかだと、イメージ良くなったりしてね。「たまにシブヤのクラブで俺、回してっから」の32歳だったりすると、もうかなりコギャどもの受けもいいんだろうね。そんでもって、本当は外科医で世田谷に地べたでも相続してよーもんなら、そっこーパンツ脱ぐんだろうね…って、こーいうくだらないことはもういいか…。

いや～それにしても本当のところ、**「恋愛」**っていうのも難しい時代だと思うよね。結局、若者ってのは、その親の作品なわけだから、ろくでもない親に勉強だけさせられてきた大学生とか、「金さえあればば」ってセリフばっか聞かされてきた女の子とか、心の奇形児ばっかが、ナイフふり回したり、やせ薬送ったり、…って、まあ、そういうのは特例としても、ある意味そういう人間が育つような畑なわけだからね、この国は。

そうなると、男は女が求めるレベルの振る舞いはできるわけないし、女は肉体のみで勝負せざるをえないわけでね…。そして心優しい天使はいなくなり、男たちはデジタルの世界に天使を求めるのであった。**ディスコミュニケーション**の箱の中で、1人さみしくドーテー男は年をとっていくのであった。そんな国民が増えるに従い、日本は国際的競争力を失い、韓国、中国に先を行かれ、やがて中国に密入国しようとする日本人が…って、もういいか…。

ところで、「ギャルゲー」なんだが、この世界っていうのは、どうも**80年代の「ラブコメ」**をベースに作られた世界観って感じがするんだがどうかね？

それ以前の**『愛と誠』**みたいなヘビーな（どこかあっちの世界な）恋愛から、フッと日常の生活にある、幼なじみがどーしたとか、血のつながってない妹がどーとか、はっきり言って、高橋留美子、あだち充スタンダードが、ブルーノートであり、チャック・ベリーであったのではないか（わけわかんない？）。

今思えば、80年代の太平の世の中に（ピンクレディからおニャン子へ）かろうじて存在できたどこか健全なラブストーリーを、作り手もユーザーも求めてるのかもね。あの頃って、「いくらもらったら脱ぐ？」って聞かれると、**「10億でもイヤ！」**とか言ってくれる女の子ってザラにいたんだよねぇ…。

ひょっとしたら、ロープレで剣と魔法の世界をやるためには、どうしても「中世ヨーロッパ」みたいな世界になりがちなのといっしょで、恋愛シミュレーションの世界は、90年代のシブヤではなく、80年代中期の地方都市あたりがいいってことかね(そー言えば、『エンブレムTAKE2』って、ヤンキー文化華やかなりし80年代にトリップするヤクザの話だったけ…)。

きっとバブルオヤジに犯される以前の女の子をデジタルの中に探そうとしているのかもしれない。

あー何かちょっと同情もするよな。うーん…、でもこのままだと、『ツインピークス』に出てきたロマンを求めるあまり「南北戦争の世界に入り込んでおかしくなった男」みたいになる気もするし、どのみち一歩外へ出たら、泥沼の世紀末で、メシ食って、ネジの外れた**セクシー姉ちゃん**や、**マルチ商法姉ちゃん**なんかと戦ったり愛し合ったりしなきゃ生きていけないわけで、本当のところ、大事なのは、現実にときめいてメモリアルを築ける世界を創っていくことなんだけどねぇ…。

でも俺の哲学の基本は、**「人生はまんざらでもない！」**なので、こんな天使のいない世界であっても、スバラしい恋愛をするやつはしてると思うし、むしろ「こんなひどい世の中でも、こんな物語はあり得るよ！」みたいなクリエ

第6回：ギャルゲーは環境ホルモンか？

イターが作る恋愛シミュレーションは、ぜひやってみたい（声はアニメっぽくしないでほしいが）。

どうだろう、ギャルゲー制作チームには必ず1人は、リアルタイムで恋愛をしてる**元チーマー**とかをブチ込んでみたら。それで、**「彼女がいてもやれるギャルゲー」**（ムリか）、「やれる恋愛やるドラ」とか、できないもんかね。

ラジオでよくイジューイン君が、妻の目を気にしつつゲームをやってる辛さを告（こく）ってるが、ホントのところ、ギャルゲー所持はトカレフ所持よりバツが悪い。それでも現実の恋愛に疲れ、仕事に疲れ、フッとゲームの中にでも安らぎとときめきを求めたいのはわかる。できるなら、『ソウルハッカー』並にハマれるやるドラをやってみたいけど…。

イジューイン君が言ってた、「ドーテーにはこーいうの見せときゃいいだろ」的なキャラ作りやストーリーじゃ、やっぱついていけないんだよなぁ。

「チンパンジーにはバナナを！」じゃ、チンパンジーの一部しか喜ばないし。養殖バナナにはうんざりしてる元チンパンジーは離れていく一方だろ。うーん、できればクラブ通って、スノボ行って、ローライダーでSEXいまくってるドレッド小僧からバブルかいくぐって疲れた30男まで入れるような「やるドラ」見たいんだけどねぇ…。イジューイン君どう思う？（イジューイン君が妻に告（こく）った時は、ホタルを見ながらだったらしい。これこそ「リアルやるドラ」だね）。

Reiji Yamada 山田玲司

マンガ家。66年、東京生まれ。
代表作は『Bバージン』、『ドルフィン・ブレイン』他。現在「ヤングサンデー」で、青春風水野球ゲイマンガ『アガペイズ』爆裂連載中。青春小僧必見の単行本3巻が発売中だ！　ソッコーすぐ買うべし！

ゲーむじん業界情報

今年も残すところ2ヵ月になってきたが、98年はゲーム業界にとって試練の年だったと言えるだろう。しかし、東京ゲームショウを見る限り、その未来は明るいと言える。なぜならソフトだけでなく、ハード部門に活気があったからである。

info 東京ゲームショウ'98秋、盛大に開催!!

1 ソニー・コンピュータエンタテインメントの最新ハードは『ポケットステーション』!!

10月9日〜11日の3日間、幕張メッセにおいて、東京ゲームショウ'98秋が盛大に開催された。そこで、ソニー・コンピュータエンタテインメントの最新ハード「ポケットステーション」が初公開され、関係者の注目を集めていた。

さて気になるスペックだが、メインとなる心臓部のCPUには、32ビットRISCプロセッサを搭載、メモリはSRAMで2Kバイトでグラフィックは32×32ドット。

このポケットステーション、いわゆる携帯型ゲーム機なのだが、この小さなボディに驚くほどの機能がギッシリつまっているのだ。

使い方は、①まずプレイステーションのメモリーカード差し込み口にプスっと差して②対応ソフトをダウンロード…たったこれだけでポケットステーションが遊べちゃうのだ！　またメモリの容量がなんと15ブロックもあるので、好きなゲームをいくつもダウンロードして、いつでもどこでもポケットステーションで遊べる。これはとってもウレシイよね。

↑これがポケットステーションの外観。曲線を使ったデザインが、小型ロケットを連想させる。今にも動き出しそうな雰囲気だ

スゴイ機能はこれだけじゃない。赤外線通信機能も装備しているので、友達同士の対戦も熱くなること請け合いだし、時計機能もついているので、対応ソフトによっては時間で変化するゲームを楽しめ、ポケットステーションで遊んだデータをプレイステーションで遊ぶこともできる。す、スゴイ！

↑こんな風にプレイステーションのメモリー差し込み口にドッキングさせる。メモリーカードとしても使用できるのがニクイ

ポケットステーションに対応するソフトのラインアップも盛りだくさん！　来年の春までに30本以上が発売予定されているし、そのバリエーションも様々。しかもプレイステーションでも遊べちゃうので、まさに一石二鳥なのだ。

ポケットステーションの発売は12月23日で、価格は3000円（税別）。ボディカラーはホワイトとクリスタルの2種類。

で、東京ゲームショウでは、ポケットステーションが初公開されたワケだが、来場者は「ポケットステーションって何？　聞いてないよ〜」状態だったけど、説明やプレイ方法を聞いて納得。取材してみると「カワイイから欲しい」とか、「機能が満載なのでうれしい」といった声がほとんど。プレイステーションとドッキングさせればメモリーカードとして使用できるし、持ち歩くこともできる、というところが魅力のようだった。

これを見る限り、ソニーのお家芸ともいえる小型化が、ゲームハードでも成功したように思える。

↑ポケットステーション対応ソフト『ポケットムームー』のプレイステーション画面

↑こちらがポケットステーションの画面。ムームー星人の雰囲気がわかるだろうか？

←ソニー・コンピュータエンタテインメントのブース。クッキリとポケットステーションの文字が。天井にはムームー星人の巨大な姿が目を引く

ポケットステーションの主なスペック

CPU	ARM7T（32ビットRISCプロセッサ）
メモリ	SRAM：2Kバイト
フラッシュRAM	128Kバイト（メモリーカード兼用・バッテリー不要）
グラフィックス	32×32ドット
赤外線通信	双方向（IrDA準拠）
その他	カレンダー機能

2 いよいよ11月27日発売！ 期待のドリームキャスト

なんといっても、今年の東京ゲームショウ'98秋の話題を独占したといっても過言ではないドリームキャスト。さすがにセガが社運をかけて開発しているだけあって、そのスペックや画像の美しさにはもう脱帽するしかない。

すでに、ドリームキャストの情報は色々なメディアで露出しているので、ココでは東京ゲームショウを中心に報告してみよう。

やはり新ハードのお披露目にふさわしく、ドリームキャストのスペックをフルに活かしたソフトがズラリ、と並んでいる。まずは『ソニック アドベンチャー』。セガのマスコットでもある主人公・ソニックが、スピード感いっぱいのアクションを見せている。やはりサターン版『ソニックR』と比較してみれば、画像の違いは一目瞭然。さすがドリームキャスト、といったところであった。

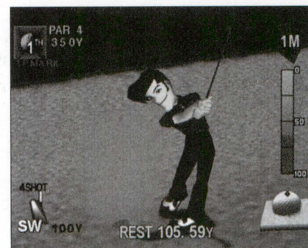
そして永い沈黙を破ってついに姿を現した『バーチャファイター3 tb』。そのタメ息が出るほど美しいビジュアルと、多彩なステージ、そして多くの格闘ゲームのお手本となったシステムなど、格闘ゲームファンならずともプレイしてみたいと思わせる演出はさすが。絶対ゲットしたいソフトだ。

ビジュアルの美しさでは負けていない『セガラリー2』。アーケードで登場したときのあの衝撃は、今でも忘れることができない。アーケードを凌ぐスケールは、ドリームキャストでこそ真価を発揮する。まさに超高次元ゲームだろう。

ドリームキャストの登場により、ハードメーカー“セガ”を再認識させられた東京ゲームショウ'98秋だが、問題点がないこともない。

ドリームキャストのようなハイエンド家庭用ゲーム機が普及することにより、そのスペックをフルに活かしたソフトが今後どれだけ出てくるのか、ということ。ソフトのラインアップは今のところ豊富で全く心配はない。幸い、ドリームキャストは歓迎されているので、セガの今後が非常に楽しみだ。

←その愛らしいキャラクターでセガを支えてきた？ ソニック。もちろん、これは『ソニック アドベンチャー』の画面。誰がプレイしても満足する出来になっているのだ

↑ドリームキャストは11月27日発売だよん！

↑『ちょ〜ハマるゴルフ』。ハマってね〜

↑もちろん『オラ・タン』もラインナップに

3 やっぱりゲームショウといえば コンパニオンで決まりだよね!?

東京ゲームショウの花形は、最新ソフトやハードだけじゃない！と思っている、そこのキミ。そうです、キミの考えは正しいです。

というのもなんだが、やっぱりコンパニオンのオネーちゃんたちを見ずして、ゲームショウを語ることがあっちゃいかんでしょう。

で、今回は「ベストコスチューム in TOKYO GAME SHOW'98 AUTUMN」を取材してみた。これは何かというと、ぶっちゃけた話、各メーカーのブースにいるコンパニオンのコスチュームを審査しちゃおう、というもの。いわゆるコンテストなんだね。

出場者は、事前に審査を受けて選ばれた20組（もうちょっと多くてもいいような気もするが…）のコンパニオンたちが、ステージでド派手なメーカーのコスチュームを披露する、といったシンプルなステージ。だが、これがなかなか見応えがあってウレシイのだ。

ところで疑問に思うのだが、年々派手で過激になっていくコンパニオンのコスチューム。これはこれでいいんだけど、コスプレとどう違うの？　厳密にいえば、コスプレは好みのキャラと同じ格好やメイクを施すことで、コンパニオンのコスチュームはイメージ的なデザインが優先する。でも、ゲームショウなんかでは、ゲームキャラと同じようなコスチュームをしているコンパニオンもいるので、その区別は難しいのだ。

で、結果なんだけど、優勝したのは『R4』のコスチュームが支持された、株式会社ナムコのコンパニオン。準優勝がマイクロソフト/インテル、審査員特別賞にはデータイーストがそれぞれ選ばれた。ゲームショウとはいえ、たまにはこういう楽しみ方もいいよね。

↑はっきりいって、コンパニオンだかコスプレイヤーだか、ボクにはわかりませんでした

↑ステージでの審査風景。20組のコンパニオンが一同に集まるのは、とっても見応え？ がある

←これも確かコンパニオンだったと思うんだが。でも3人も写真を撮らせてくれたから、合格にしときます

event SEGA NEW CHALLENGE CONFERENCE
ドリームキャストにカプコン、ナムコ参入決定！

去る10月6日、「SEGA NEW CHALLENGE CONFERENCE」においてセガ・エンタープライゼスはDCの発売日を11月27日と正式決定、同時に強力な追い風となると思われるサードパーティ・カプコン、ナムコの参入を発表した。カプコンはキラーソフトの新作『BIO HAZARD～CODE：Veronica～』、本格格闘『パワーストーン』の２作を来年４月以降に発売。ナムコは参入表明にとどまったが、強力ソフトを準備しているはずだ。このイベントはこのほか、入交社長から発表されたDC戦略構想にも注目が集まった。入交社長はこの中でこれまでの自社ハードの敗北を「大衆にサポートされなかったから」と自ら認め、DCのコンセプトを「プレイ＆コミュニケーション、新しいユーザーの獲得」と力強く宣言した。モデム内蔵で２万円代の低価格を実現したDCには、ゲーム業界のみならず、アミューズメント業界全体からも熱い期待がかけられている。イベントの盛況ぶりがそう物語っていた。

←会場は人で埋め尽くされた。ちなみにおみやげはDCマークの金太郎アメ

↑今やセガの顔、湯川専務とカプコン、岡本常務のツーショット。新作『バイオ』がDCで遊べるとは感無量

98.1.27	ゴジラジェネレーションズ	セガ・エンタープライゼス
	セガラリー2	セガ・エンタープライゼス
	バーチャファイター3tb	セガ・エンタープライゼス
	ペンペントライアスロン	ゼネラル・エンタテインメント
	July	フォーティファイブ
98.12.3	ブルースティンガー	セガ・エンタープライゼス
98.12.10	GEIST FORCE	セガ・エンタープライゼス
98.12.17	SONIC ADVENTURE	セガ・エンタープライゼス
98.12.23	インカミング　人類最終決戦	イマジニア
	神機世界　エヴォリューション	セガ・エンタープライゼス/ESP/スティング
	SEVENTH CROSS	日本電気ホームエレクトロニクス
	MONACO GRAND PRIX Racing Simulation2	ユーピーアイソフト
99.1.14	戦国TURB	日本電気ホームエレクトロニクス
98.1月	クライマックスランダース	セガ・エンタープライゼス
99.2月	エアロダンシング	CSK総合研究所
	デジタル競馬新聞（仮）	ショウエイシステム
99.2月	Get Bass	セガ・エンタープライゼス
	「北へ」 White illumination	ハドソン
99.3月	クールボーダース	ウエップシステム
	麻雀（仮）	加賀テック/naxat soft
	ぷよぷよ～ん	コンパイル
	グレートバギー	CSK総合研究所
	ちょーハマるゴルフ	セガ・エンタープライゼス
99.4月以降	THE KING OF FIGHTERS(仮)	エス・エヌ・ケイ
	BIOHAZARD～CODE：Veronica～	カプコン
	パワーストーン	カプコン
	電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム	セガ・エンタープライゼス
	Ｊリーグ プロサッカーチームをつくろう！	セガ・エンタープライゼス
	野球チームをつくろう！	セガ・エンタープライゼス
	機動戦士ガンダム	バンダイ
	Dの食卓2	ワープ

info テレビ東京の『えびたい』から飛び出した、
現役女子高生・高橋美佳子ちゃんからのお知らせ！！

高橋美佳子ちゃんって知ってるかな？　彼女は、テレビ東京のアーティストデビュードキュメンタリー番組『えびたい』（毎週木曜24：45～25：15放送）出演をきっかけに本格的声優を目指す、現役の女子高校生なのだ。

美佳子ちゃんの声優としての第１弾は、『リトルラバーズシーソーゲーム』（NTT出版・日経映像）なんだけど、まだ発売日が未定なんで、もうちょっと待っててね。で、それに先駆けて、彼女が歌うエンディングテーマ『忘れない季節～DREAMIN' TOMORROW～』（ビクターエンタテインメント）が11月21日に発売されるから、みんなでぜひ応援しよう。

←こちらは菅原祥子さんたちのユニット「LITTLE WINGS」の「こんなに君はあったかいんだね」

←これが高橋美佳子ちゃんのファーストシングル『忘れない季節』のジャケット。買い忘れるなよ！

ここで、高橋美佳子ちゃんからスペシャルプレゼントだ！　なんと、美佳子ちゃんの直筆サイン色紙と生写真をセットにして、５名様にプレゼントしちゃおう！

応募先 〒164-0012 東京都中野区本町3-28-19 (株)ティーツー出版 げーむじん編集部「高橋美佳子プレゼント希望」と書いて送ってね。応募待ってマス。

↑じゃーん！　彼女が高橋美佳子ちゃんだ。みんなで応援しよう！

※当選者は商品の発送をもってかえさせていただきます。

event 『電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム』全国大会'98報告

前作に引き続き、人気の『電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム』の全国大会決勝が、9月27日（日）に東京・大田区産業プラザで開催された。7月19日から始まった予選大会には、全国で延べ6万人が予選に参加、エリア大会を勝ち抜いた66名の代表選手が選出された。

そして見事に優勝の栄冠を手にしたのは、前大会3位で、今大会の特別召集選手「ドルドレイ組の300円 E.K.D」（搭乗機種：テムジン）。前回、優勝・準優勝を関西勢にさらわれた雪辱を果たした。また、フェイ・イェン役のchiekoのミニライブもあり、ファンを魅了した1日となった。

↑全国から選りすぐられた精鋭達が、一同に集結。熱気溢れる全国大会決勝戦となった

software システムソフト、家庭用ゲーム機市場に初参入!!

株式会社システムソフトは、家庭用ゲーム機市場への本格参入を決定した。その第1弾となるのが、99年2月11日に発売予定のプレイステーション版『サイバー大戦略～出撃！ はるか隊～』。

このゲームは、プレイヤーが高校生となり、近未来のネットワーク上での戦いを疑似体験する、という内容。フルタイムポリゴンアニメーションによる、美麗なグラフィックは必見であろう。

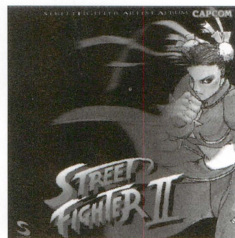
シナリオ監修担当は『リンダキューブアゲイン』の桝田省治氏、ディレクターはパソコン版『大戦略Ⅱ'90』を手掛けた石川淳一氏。

パソコン版で培われてきた技術力がどうなるか、とても楽しみだ。

↑ネット・スライダーチーム「はるか隊」のリーダー格・春日はるか。か、かわいい！

info 歴代の『ストリートファイター』シリーズのベストアルバムだ!!

2D格闘ゲームの王者『ストリートファイター』。この歴代のシリーズのテーマソング＆CMソングを集めたベストアルバム『ストリートファイター　アーティストアルバム』が、10月21日にセルピュータレーベル（株式会社カプコン）から発売された。

『ストリートファイターⅡ』のテーマソング『恋しさとせつなさと心強さと』を始め、歴代の名曲が全12曲入っている。レーベルの壁を越えたアルバムを、ぜひ1回聴いてみよう！ 2520円（税込）。

CPCA-1015

←ジャケットには『ストリートファイターⅡ』の春麗が描かれている。ファンなら必ずゲットせよ！

software キミのハートを直撃？ 新感覚『バイオセンサー』

株式会社セタから、11月中旬に発売予定のNINTENDO64ソフト『TETRIS64』に対応の周辺機器バイオセンサーが発売される。

このバイオセンサーとは、耳からプレイヤーの心拍数を感知し、心拍数によって出現するテトラミノが変化する、というもの。

使い方は、コントローラ背面のコントローラパック差し込み口にセンサーのパック部分を差し込み、クリップを耳に装着する。

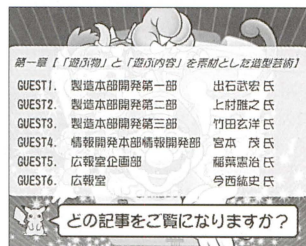
ただ単にランダムで変化するのではなく、プレイヤーの精神状態とリンクしているので、今までになかったゲーム性を体験できる。

発売は11月中旬予定で、価格は1800円（税別）。

↑これがバイオセンサー。意外とシンプルなつくりだが、なかなか侮れない強者だ

info F-ZERO X ゲーム大会告知＆「任天堂大事典」第壱巻発売のお知らせ

11/2（月）、11/3（火）の両日、東京工学院専門学校（東京都小金井市前原町1-29）において「集まれ！ F-ZERO X腕自慢」と題したゲーム大会が開催される。予選大会受付は当日午前11時から正午まで。来たれ！ F-ZERO Xの猛者どもよ！ お問い合せはTel 0120-634-200ゲーム大会係まで。

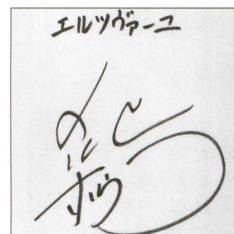
11月26日、Win95対応CD-ROMマガジン「任天堂大事典」第壱巻がソフトビジネス研究所より発売される。これは『ゼルダの伝説～時のオカリナ～』の発売を機にゲームソフトという著作物の検証、任天堂製品群構想の検証の2つのテーマに切り込んだ意欲的な作品。任天堂要人たちへのインタビューと、任天堂全ソフトのオープニングムービーなどから構成された2枚組、定価3980円（税別）。任天堂を極めたい人は要チェック！

↑任天堂の頭脳である方々へのインタビューはゲーム文化を語るうえの資料的価値も十分

※ホームページ http://www.softbusiness.co.jp

※画面は開発中のものです。

news 桑島法子さんからスペシャルプレゼント

本誌連載『No Surprises』でおなじみの桑島法子さんのサイン色紙を、げーむじんの読者にスペシャルプレゼントだ！　法ちゃんの愛情がたっぷりつまったサイン色紙を、（株）ユークスさんのご厚意により、たったの1名様にあげちゃおう、ってワケ。ということで、法ちゃんは1月発売予定のプレイステーション版『封神領域エルツヴァーユ』（ユークス）でエリル・プローズ役で出演するから待っててね。

また、『げーむじん』の1周年を記念して特別企画も考えているから、これからも『げーむじん』を応援してちょーだい！　ということで。宛先はP112と同じです。

←これがチョ～限定・桑島法子さん直筆のサイン色紙だ！ 欲しい人はガンガン応募するよーに！

げーむじん読者プレゼント

『げーむじん』に付いているアンケートハガキに必要事項をご記入のうえ、欲しいプレゼントの番号を１つだけ書いて、50円切手を貼って送って下さい。

締め切りは12月10日（当日消印有効）。当選者は12月28日発売『げーむじん』２月号で発表いたします。たくさんの御応募をお待ちしております！

1 PSソフト『どきどきポヤッチオ』

（キングレコード提供）

3名様

本誌連載でおなじみの近藤敏信氏がキャラデザインを手掛けたアクティブコミュニケーションRPG。

2 PSソフト『R4 -RIDGE RACER TYPE4-』

（ナムコ提供）

NOW PRINTING

3名様

超大ヒット作の最新版。前作に比べ倍になったコース。「グランプリモード」が新しく加わった。

3 SSソフト『レイディアント シルバーガン』

（トレジャー提供）

3名様

トレジャー初の業務用シューティングゲームを、セガサターン用にパワーアップ！　人類全滅まであと７時間…果たして人類の運命はどうなる？

4 PSソフト『ボンバーマンファンタジーレース』

（ハドソン提供）

ルーイとティラにまたがって熱いデッドヒートを繰り広げろ！　３種類のゲームモードを搭載した、今までにない新感覚アクションレースゲーム。

5『どきどきポヤッチオ』３点セット

今回大特集で紹介した『どきどきポヤッチオ』の、マウスパット、クリアファイル、トレカの豪華３点セット。これさえあれば、いつでもポヤッチオと一緒だね。

（キングレコード提供）

6『超兄貴』扇子

（メサイヤ提供）

股間を打つとゲームオーバーになってしまう？男臭いシューティングゲーム の傑作『超兄貴』のイカ臭い…じゃなかった、イカした扇子を、何とたったの１名様にプレゼントしちゃおう！

1名様

7『バスト ア ムーブ』キーホルダー

誰よりもクールでイカしたダンスで、ライバルに差をつけろ！　ダンスゲームの名作・『バスト ア ムーブ』のキーホルダーを、エニックスより２個セットであげちゃいます。

（エニックス提供）

8『セガラリー2』キャップ

その超美麗ビジュアルと抜群のスピード感、ラリーゲームの最高峰『セガラリー2』の発売を記念して、特製キャップをプレゼント。もちろんドリームキャスキャストでプレイできる！

（セガ提供）

※このプレゼントに当選した方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

9 Tシャツセット

3名様

ウェッブシステムから、『クールボーダーズ』(青)『ライジング斬』(赤)のTシャツセットをあげちゃう。胸のデザインがカッコいいぜ。

(ウエッブシステム提供)

11 タナカカツキ絵ハガキ

2名様

本誌「激キャラ」でおなじみのタナカカツキ先生から、オリジナル絵ハガキのセットをプレゼント。他では絶対に手に入らない逸品だ！

(タナカカツキ提供)

10 『ラングリッサー』CDコンタクト&タトゥー

5名様

ゲームユーザーから絶大な支持を受けている『ラングリッサー』から、特製CDコンタクトと流行のタトゥーをセットで。

(メサイヤ提供)

12 『キカイオー』Tシャツ

(カプコン提供)

黒地にイラストがカッコいい『キカイオー』のTシャツ。「ツインザム」「ダイアナ17」を、それぞれ1名様にプレゼント！

2名様

14 『アストロノーカ』バブー人形

5名様

(エニックス提供)

本誌「ひどいよキムラくん」で2回も島流しの憂き目に遭ってしまった『アストロノーカ』のバブー人形を3点セットで。

13 『ビートマニア』ステッカー&テレカ

5名様

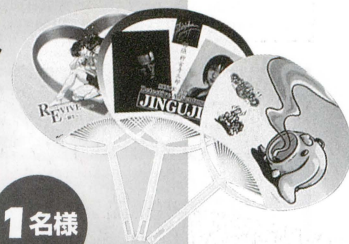
ビートに乗ってスクラッチを決めろ！　発売後も大人気の『ビートマニア』の超カッコいいステッカーとテレカのセットを5名様に。ステッカーは暗闇で光る仕様だぞ。

(コナミ提供)

15 うちわセット

(データイースト提供)

データイーストから、『マジカルドロップ』『リバイヴ』『神宮寺三郎』のうちわセットを、1名様にプレゼント。コレクションズアイテムとしても価値があるかもしれない。

1名様

『げーむじん』バックナンバーのお知らせ！！

【創刊号】大特集「僕らが『ときメモ』にハマった理由」、特集「アイドルゲーム大全集」、藤島康介他

【4月号】大特集『バイオハザード2』進化する恐怖、藤島康介の「スキスキ！ゲームメカ」、中村光一他

【6月号】大特集『サクラ大戦2』キメッ！の快感、藤島康介の「スキスキ！ゲームメカ」、広井王子他

【8月号】大特集「ROBOTS DREAM」、藤島康介の「スキスキ！ゲームメカ」、「お宝フライヤー」桑島法子他

【10月号】大特集「GIRLSON GAME」CATCH THE『TO HEART』、藤島康介の「スキスキ！ゲームメカ」他

※バックナンバーご希望の方は、お近くの書店に申し込んで下さい。お急ぎの方は電話で住所、氏名、電話番号、希望するバックナンバーと冊数をお伝え下さい。代金と引き換えにて、商品を発送いたします。ただし、手数料として315円が別途必要です。(6、8月号は稀少。2、4、6月号680円、8、10月号は580円です。)
電話03(3370)3061 (株) ティーツー出版 営業部まで。

げーむじん12月号・読者アンケート

●アンケートハガキの書き方
ハガキの表に、お名前・性別・年齢・職業・住所・電話番号を明記し、「編集部へのお便り」の欄には、本誌を読んだ感想やご意見などをお書き下さい。裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを、黒いペンではっきりと書き込んで下さい。プレゼント当選者の発表は2月号（12月27日発売）誌面で行います。

【1】下の項目の中から、面白かった記事とつまらなかった記事を、それぞれ3つ選んで下さい。また、その理由もお書き下さい。
①大特集　『どきどきポヤッチオ』～ようこそプエルコルダンへ～
②特別企画　キャラもの最前線「重度キャラクター依存症患者の実態」
③特別企画　爆笑問題『ファミスタ』を遊ぶ
④特別企画　お宝フライヤー3
⑤連載　藤島康介のスキスキ！ゲームメカ
⑥連載　アリtoキリギリスのげーむじんじん番外編
⑦連載　アリtoキリギリスのげーむじんじん番外編　お耳の恋人：丹下桜＆三石琴乃
⑧連載　シューティング道
⑨連載　げーむじんレビュー
⑩連載　おしえて！To Heart
⑪連載　ガンダム鬼
⑫連載　K＆O Bros.編　ゲーム快楽のツボ！
⑬連載　ボンジョルノ～Mr.メーカーDX
⑭連載　げーむじんのココロ：小島秀夫
⑮連載　おおきいおともだちのポケモン教室
⑯連載　げーむちゃんを探せ！
⑰新企画　Face3「マリス・ミゼル」
⑱新連載　げーむねこ
⑲新連載　あずまきよひこマンガ
⑳コラム　桑島法子の　No Surprises
㉑コラム　激キャラ　タナカカツキ
㉒コラム　ゲームにNO! 山田玲司吠える
㉓コラム　編集長ダメ日記
㉔コラム　帰ってきた社長のたわごと
㉕マンガ　かなりGな感じ　寺門亮子
㉖マンガ　あしたのおジョーちゃん　友沢ミミヨ
㉗マンガ　根腐＆ハーポのツボゲーグルメツアー　雑君保プ
㉘ゲーム紹介　究極！　やりこみゲームのすすめ
㉙ゲーム紹介　NEW GAME RUSH
㉚ゲーム紹介　任天道場
㉛ゲーム紹介　柴尾英令が解説する『レガイア伝説』
㉜ゲーム紹介　ひどいよキムラくん
㉝読者参加　げーむじん軟膏
㉞読者参加　カラーイラスト大襲来
㉟Infomation　げーむじん業界情報
㊱Infomation　OMOCHAX a GO!GO!
㊲Infomation　スキモノルウム

【2】a）あなたが持っているゲーム機を以下の中から選んで番号で記入して下さい。
①プレイステーション　②セガサターン　③NINTENDO64
④スーパーファミコン　⑤PC-FX　⑥ゲームボーイ　⑦その他
b）あなたは1カ月で平均何タイトルのソフトを買いますか？
c）あなたは1日平均何分ぐらいゲームをプレイしますか？

【3】あなたの好きなゲームのジャンルと、その理由を教えて下さい。

【4】a）あなたはAMラジオ番組を聴きますか？
b）「はい」と答えた方に質問です。よく聴くラジオ番組の名前を書いて下さい。

【5】本誌以外で、よく読むゲーム雑誌は何ですか？　以下の番号の中から選んで下さい。
①ファミ通　②ザ・プレイステーション　③電撃プレイステーション　④プレイステーションマガジン　⑤電撃セガサターン　⑥セガサターンマガジン　⑦グレートサターンZ　⑧サターンファン　⑨じゅげむ　⑩G`Sマガジン　⑪その他

【6】a）『げーむじん』の表紙について、当てはまると思うものを以下の番号の中から選んでお書き下さい。
①とてもよい　②まあよい　③普通　④ちょっとダサい　⑤よくない
b）『げーむじん』の価格について、当てはまると思うものを以下の番号の中から選んでお書き下さい。
①とても安い　②安い　③妥当な値段　④ちょっと高い　⑤高すぎる
c）『げーむじん』の読者参加企画について、当てはまると思うものを以下の番号の中から選んでお書き下さい。
①絶対参加してみたい　②ちょっと参加してみたい　③どちらでもない
④あまり参加したくない　⑤参加したくない
d）『げーむじん』の12月号について、当てはまると思うものを以下の番号の中から選んでお書き下さい。
①次号も必ず買う　②買ってもいいと思う　③気が向いたら買う
④内容を見てから決めようと思う　⑤買わない

【7】最近買ったゲームソフトのタイトルを教えて下さい。

【8】これから発売されるタイトルで、買いたいと思うゲームソフトを教えて下さい。

【9】『げーむじん』の大特集で取り上げてほしいゲームソフトのタイトルを教えて下さい。

【10】攻略記事を掲載してほしいゲームソフトのタイトルを教えて下さい。

【11】『げーむじん』でこんな企画をやってほしい！　というものがあったら教えて下さい。また、最近のゲームへの不満やゲーム雑誌へのご意見などお書き下さい。

【12】『げーむじん』プレゼントで、欲しい商品番号を以下の中から1つだけ選んでお書き下さい。また、高橋美佳子プレゼントは110ページをご覧下さい。

①PSソフト『どきどきポヤッチオ』②PSソフト『R4』③SSソフト『レイディアントシルバーガン』④PSソフト『ボンバーマンファンタジーレース』⑤『どきどきポヤッチオ』3点セット⑥『超兄貴』扇子 ⑦『バストアムーブ』キーホルダー ⑧『セガラリー2』キャップ ⑨Tシャツセット⑩『ラングリッサー』CDコンタクト＆タトゥー ⑪タナカカツキ絵ハガキ ⑫『キカイオー』Tシャツ ⑬『ビートマニア』ステッカー＆テレカ ⑭『アストロノーカ』バブー人形⑮うちわセット⑯藤島康介テレカ

げーむじん軟膏では参加者大募集中！

『げーむじん軟膏』では読者のユカイなハガキをお待ちしております。アンケートハガキにあるネタ用スペースもしくは官製ハガキでOKです！　コーナーの主旨に沿ってればたちまち掲載されちゃいます。沿ってなくてもだけど…。また、何気なしに書いた一言でも無理矢理掲載されてたりしますのでご了承ください。掲載されるとげーむじん特製シャーペンを抽選でプレゼント。げーむじんのロゴが際立つ逸品です。さらにはオマケとして『ランキンユー』で1ポイントが加算されます。詳しくは『ランキンユー』を参照してください。またげーむじんのホームページからでも投稿を受け付けております。そのほか本誌に対する苦情、感想などがございましたら奮ってご応募くださいませ。宛先、アドレスは⬇ここらへんに出てま～す。

〒164-0012　東京都中野区本町3-28-19
㈱ティーツー出版『げーむじん』○○○係
http://www.iijnet.or.jp/GAMEJIN/

■編集後記

■げーむじんも1年間6冊無事刊行することができました。これも読者の皆様のご支援のおかげです。が、まだまだ未熟者ゆえ関係者各位に多々ご迷惑をかけることも。今後も恐れず試行錯誤を続けて行きます。永いお付き合いのほどよろしゅうに。（キムラ）
■昔、“女性にモテる秘薬”なる商品の体験レポートを書いたことがある。「今まで女性に縁がなかったのですが、この商品を使用したら…」というアレですな。実に情けない。でもオカマには効いたようだったが、ちっとも嬉しかないね。今後ともよろしく！（や）
■我がお友達が近々結婚します。おめでとう～！　彼女は毎号『げーむじん』を買ってくれる泣かせる人♡　そこで、スピーチをやらされるらしい私は、感謝の意を込めて、彼女の真実の姿を皆様に大公開の予定…。ニヤリ。（ふく）
■スタジオ最前線を訪ねました。和気藹々とした取材が終って帰宅すると僕の心に寂寥感が…。生活感の追求と同時に、その制作中の寝食を共にしたスタッフ。ポヤッチオが暖かいのは彼等の人柄に因むのかもしれません。（つ）
■もう世間では冬になったというのに、ウチではまだ、暖房器具の準備さえもやっていません。理由はただ、単純にメンドウだからなんだけど。家にも帰る時間もあんまりないし…。あんまりよくないですよね、ホント。（は）

STAFF LIST

■発行人／高橋　恭
■編集長／木村　晃
■編集／八重山清和、橋本いずみ、尾形功太
■デザイン／福原宏美、竹本章子、石指由美子、桐沢デザイン事務所、ソムカデザイン、BE-DREAM
■ライター／笠井修、大崎悌造、柴尾英令、斎木美香・高村泰稔・鈴木了(スタジオ・ハード)、森隆義、荒石正二、竹内亮介、矢部直治、藤田よしのり、大谷弦、やまざき拓、廣木克哉、山本幸玄、杉山英夫、相原亨、北岡雅可、金田一健、清藤じろー、Cap Stone（福田信之）
■カメラ／清野泰弘（PLUS ONE）、田子芙蓉、片山よしお、喜多二三夫
■協力／大塚訓章、有田吉文、（株）ホリプロ、（株）テレコム・サウンズ、TBS
■マスコット制作　寺門亮子
■スーパーバイザー　池山一二
■印刷／（株）飛来社、（株）エコープロセス

好評発売中！

絶対無敵！ ティーツー出版の攻略本シリーズ

究極の攻略ガイド＆公式イラスト集がスゴイ！

完全制覇を目指すキミへ贈る！

アイディアファクトリー完全監修
スペクトラルフォース２攻略ガイドブック

すべての謎が明らかになる！ 全イベントを徹底解説

A5判　定価1200円

華麗なグラフィックに酔いたいキミへ！

スペクトラルフォース2オフィシャルグラフィティ

キャラと世界観を楽しみたいキミは11月中旬発売の本書を待て！ オリジナルイラストが満載だ！

A4判　定価1600円

ナムコアンソロジー２攻略マニアックス

namco
NAMCOANTHOLOGY 2
ナムコアンソロジー２
ティーツー出版
攻略マニアックス
「ワルキューレの冒険」
「ナムコクラシックII」
「パックアタック」
「キングオブキングス」
ゲーム史に燦然と輝く珠玉の4タイトル！
「オリジナル」と「アレンジ」で2倍楽しい！

ナムコが誇る
不朽の名作を独占攻略！

●ワルキューレの冒険●ナムコクラシックII
●パックアタック●キングオブキングス

A5判　定価1400円

アフレイドギア公式最強メックのつくりかた

全国1000万人のロボットファン感涙！
究極のロボットSLGを完全解読！
最強メック作りのノウハウを徹底的に伝授！

独占・公式だからできる
全パーツデータ極秘情報大公開！

A5判　定価1200円

■お問い合わせは　株式会社ティーツー出版
〒164-0012　東京都中野区本町3-28-19　電話03-3370-3061
※紹介した本の価格はいずれも本体価格です。消費税は含まれません。

エニックス
11月26日 6800円
シネマアクティブ
1人プレイ
CD-ROM4枚組

修学旅行中の女子高生たちを乗せた豪華列車の中で起こった殺人事件を解決せよ! プレイヤーは探偵となり、制限時間の中で犯人を捜すのだ。女子高生たちへの聞き込み調査で活路を開け!

生きててよかった! 豪華タレント共演のミステリー登場

豪華列車「ユーラシアエクスプレス」を舞台に繰り広げられる西村京太郎バリの推理AVGの登場だ。全編実写で、登場するキャラはタレントたち、とファンにはたまらないゲーム内容。彼女たちと事件を解決する楽しみとスリルは、新しいゲーム感覚とも言える。このゲームを以下紹介していこう!

↑ゲーム登場タレントたち。左上から佐藤仁美、新山千春、加藤あい、深田恭子、馬渕英里何、左下から、中島礼香、榎本加奈子、東山麻美

事件は一通の手紙から始まった!

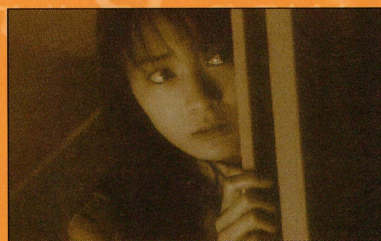
プレイヤー(探偵)の元に、知り合いの女子高生・つばさから一本の電話が入った。「修学旅行で大変なことが起こる! 来て下さい」と。ユーラシアエクスプレスの中で、それは現実となった。殺人事件が発生したのだ。つばさは修学旅行の殺人を予告した手紙をプレイヤーに見せる。誰がなぜこんな手紙を…。事件を解決するため、2人はコンビを組んで聞き込みを開始した。

つばささんへ
あなたは、私立探偵さんのお手伝いをしているそうですね。
じつはこの旅行中に、人の命にかかわるような事件がおきるかもしれません。
悲しいことがおこらないように
すぐに探偵さんを呼んでください。

↑事件を予告する手紙。丸文字で書かれた文字は、見るからに女性の字に思えるが…

←左胸を一突きにされ、死体は横たわっていた。車中に緊張が広がる…

制限時間内に犯人を探すのだ!

列車は次の到着駅につくまで2時間あまり。その間に犯人を探し出さなければならない。犯行の行われた106号室を含め、車室は101～106までの6部屋。それにラウンジのみ。ドアの故障もあって、この空間しか人は行き来できない。犯人はこの限られたスペースの中に今もいるはずだ。同僚の教師たちかそれとも女子高生の中に犯人が…。プレイヤーは限られた時間の中で女子高生たちの部屋をまわり、事件に関する情報を集めなければならない。事件のとき何をしていたのか? つばさに手紙を出さなかったか? 何か気になることはないか? 意外な言葉や反応を見逃さず、解決の糸口をつかんでいこう。隠された人間関係がきっと見えてくるはずだ! つばさとのコンビネーションも重要だ。

←学校での重要なエピソードとは?

榎本加奈子、深田恭子ほかと親しくなる幸せ

このゲームは本格ミステリーをとく以上に、現在のTVをにぎわすタレントが多数出演していることが目玉。画面で言葉を交わすうちに彼女たちと親しくなる感覚やプレイヤーに向けられる表情の変化など、感情移入しやすい要素がギュッと詰まっている。笑ったり怒ったり悲しんだりする彼女たちを見るだけでも相当面白いゲームなのだ。今旬のタレントの魅力がパッケージングされた永久保存用ゲームとも言えまいか?(ええ、言えます)。

田宮京子(榎本加奈子)

1982年6月27日生まれ。日頃から人望が厚く、みんなから慕われるリーダータイプの女の子

土井原早苗(深田恭子)

1982年8月19日生まれ。事件にいちばんショックを受けたのは彼女だった。お嬢様タイプ

佐野はるか(馬渕英里何)

1982年6月30日生まれ。はじめから調査に反抗的な態度をとる。人とうまく付き合えない性格

森沢千夏(加藤あい)

1982年11月24日生まれ。子供っぽく感情がすぐ表情に出る女の子。アクセサリー集めが趣味

本郷あみこ(佐藤仁美)

1982年6月17日生まれ。あきっぽく自己中心的なところがある。現在は写真を撮ることに夢中

山路真由美(中島礼香)

1982年5月25日生まれ。主人公に質問されても暗い表情で元気がない。普段はカリスマ性がある

和田雪乃(新山千春)

1983年3月20日生まれ。学校では成績、素行、すべてが平均点の普通の女の子。小心タイプ

片岡つばさ (東山麻美)

1982年9月23日生まれ。主人公の助手として活躍する。素顔は好奇心旺盛で活発なタイプ

他にもスターな共演者

他のキャストもすごい。スーパー競馬の司会でお馴染み・斎藤陽子やグロンサンのCM男・高田純次、帝都物語の嶋田久作など誰もが知っている顔ぶれがそろっている。まさしくデラックス火曜サスペンス劇場ゲーム版〉といえそうな豪華さだ。それでまたこの人たち、演技がうまいんだ。

伊吹かおる(斎藤陽子)

保健の先生。しっかり者

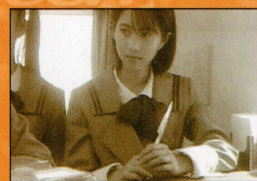
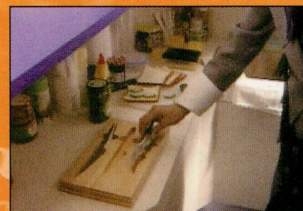
馬渕亮平(高田純次)

生真面目なこの列車の車掌

竹内先生(嶋田久作)

ぼけぼけっとした先生

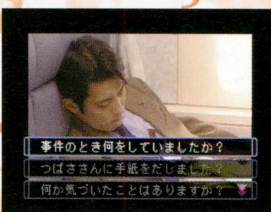
犯行はナイフ、手がかりはそれだけだ…

事件に使われたのは傷口から考えて鋭利な刃物と思われた。その頃ラウンジの調理場からナイフが消えている。そのナイフが犯行に使われたのか? 各々の部屋で待機している女子高生たち、ラウンジの先生たちに執拗に質問してみると、ナイフをもっていたのは田宮京子であることが発覚する。彼女はなぜナイフを持っていたのか? 波紋が広がる…。

↑←消えたナイフをめぐって物語は迷走する

こんなプレイはするな!1

死体に話しかける

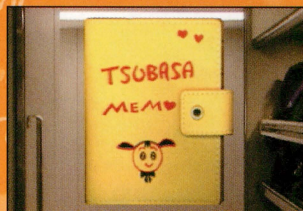
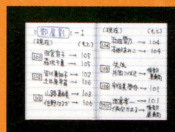
106号室で胸を刺されて死んだ先生がそのまま横たわっている。おもむろに話しかけてみると助手のつばさからきびしい突っ込みが入るぞ。何度もやるとつばさに嫌われるから注意しよう。

→その通り、答えてくれるはずがない

こんなプレイはするな!2

つばさに話しかける

105号室は主人公とつばさの臨時事務所。この部屋でつばさ本人に「つばさに手紙を出しましたか?」と聞くとあきれ果てられる。が、その小バカにした表情がかなりかわいい。

↑←バカにされるのは悲しいが、かわいい!

メモを活用しよう!

↑みんなから聞き出した情報はつばさがメモをとっている。活用せよ!

←部屋の割り振りなどがわかって便利。他にも詳細な情報が詰まっている

ゲームショウに深田恭子、加藤あいが出演

10月11日のゲームショウ・エニックスブースに出演者が顔をそろえた。2人ともキュートで元気。『ユーラシア~』の出演の感想を楽しそうに話していた。

↑何を言ってもかわいい2人

■構成・文/編集部

N64 クエスト 冬発売予定 価格未定 シミュレーションRPG 1人プレイ

シナリオに合わせてゲームシステムまでガラッと変えてしまう『オウガバトル』シリーズ。今回の『オウガバトル3』では、いったいボクたちにどんな夢を見せてくれるのだろうか？　このソフトから目が離せないね!!

『オウガバトル3』の副題は「Person of Lordly Caliber」。直訳すると「王者の資格を持つ者」といった意味。統治する者には大きな責任があり、その責任に従って「選択」をしなければならない。そしてその結果がどういう事になろうと、受け止めなければならない。結果を受け止められない人間は、統治者たる資格はない。これは『伝説のオウガバトル』『タクティクス・オウガ』などの、過去2つの作品で語られてきた、いくつかのテーマの1つでもある。『オウガバトル3』は、パラティヌス王国の王子を、一般市民が襲撃する事件により幕を開ける。事件現場に居合わせた、主人公マグナスは、一挙に吹き出した王国の腐敗の現状を目の当たりにし、革命戦争に参加する。激しい戦闘の中で、プレイヤーは真の統治者たるにふさわしい「選択」を行うことができるのか。そしてその結果は…？

←シリーズおなじみ、ゲーム中に登場する職業のデモだ。主な攻撃方法や特徴、得意な地形などを解説してくれる。キャラクタの性能を知ることはユニットを組む上で非常に重要。一通りチェックしておこう

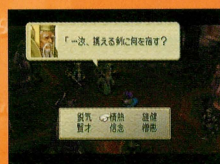
→オープニングデモだ。プレイヤーがN64を通じてダイブするパラティヌス王国が、今どんな状況かということを知ることができる。これがまたホントにかっこいいんだよなあ…

編成とトレーニングシステムに大幅な改良が！

オウガバトル3　ゲームの流れ

1 ゲーム起動	オープニングデモは2種類。キャラクター紹介とストーリー紹介編に分かれている。
2 キャラメイク	オープニングでのタロットカードは登場しないが、質問に従って自分の道を選んで行く。
3 ワールドマップ	オウガバトル3の世界。プレイヤーがこれから攻略する場所がポイントされている。
4 作戦会議	攻略ポイントをクリックすると作戦会議が始まる。フィールドマップなども見ることが出来る
5 戦闘準備→戦闘	3種類のワールドマップコマンドに分岐。編成、トレーニング、ヒューゴーレポート、データコマンドなど見どころは多い。
7 各種町の占領	拠点として使える街や教会を解放しながら戦線を維持する。
8 敵と戦う	敵と接触したら戦闘開始。フォーメーションに注意しろ!!
9 敵を掃討しボス戦へ	ある程度敵がでてこなくなったらボスのいる城へと向かおう。
10 マップクリア	ボスを倒せばマップクリアとなり、3のワールドマップへと戻る。

プレイヤーキャラクターメイク

主人公マグナスのパラメータは、祭主オディロンとの問答で決まる。一番最初に仲間になるキャラクターのパラメータもこの問答で決定されるので、結果に満足できない時は、いろいろと試してみるべし。

←望むのは野望、捧げるのは慈悲。また、至福のオウガバトル日々が蘇るのか？

ワールドマップ

ゲームの舞台となるパラティヌス王国全体の地図。攻略済みの地域は旗マーク、未攻略地域は剣のマークで示される。移動可能なルートなども表示されが、表示はシナリオ進行によって変化する。

←移動するユニットや城、戦場などが美しいアイコンで表示されている。敵の本拠目指して突き進め!!

トレーニング

レベルの足りないユニットを有料で鍛えることのできるコマンド。レベルの高いユニットほど高額。対戦相手はワールドマップ上の各地域ごとに違う相手が設定されている。攻略が進むほど強力な相手が登場する。

←弱いユニットは序盤のマップでトレーニングすれば、最前線にも投入可能となる

作戦会議

これから攻略するマップの特徴や最適な戦闘方法を教えてくれるモード。軍師ヒューゴーのアドバイスをよく聞いて、効率のいい攻略を進めよう。これが終わると、いよいよ実際の戦闘の準備に入ることになる。

←ユニットをどこに派遣したらいいのか、敵の最終防衛線がどこになるのかなどをマップを見ながら確認する

編成

キャラクターたちを組み合わせて、ユニットを作るコマンド。今回は3列でフォーメーションを組める。ちゃんと特性を把握してフォーメーションを組まないと、強力なユニットを作ることはできない。

←ゲームを効率よく進めるためにもユニット編成にはこだわろう。筆者は3時間悩んで初期ユニットを組んだ

戦闘シーン

集団戦闘を演出するレギオンシステム

戦闘は、キャラクター単位のターン制オートバトル。プレイヤーが設定できる基本的な4つの行動パターンに従って、ユニット内のキャラクターが戦闘を行う。敵により多くのダメージを与えた方が勝者になる。戦闘の最中にプレイヤーが強制介入することもできるが、制限が設けられており、退却も自由にできるわけではないので、ボス戦などでは注意が必要となるのだ。

フォーメーション

今回のシステムでは、敵と接触した方向によって陣形が変わってしまう。例えば後ろから敵にアタックされると、意図した形と逆の陣形で敵と戦わなければならなくなってしまうのだ。

←正面から敵と接触した場合には、思い通りの陣形で敵とぶつかることができる。さあ全力で攻撃だ!!

→重要なキャラは真ん中に配置すれば、どこから接触されても安全なのだ。覚えるべし

レギオン

レギオンとは、ユニットを組み合わせてユニットを作るようなもの。これも同じく陣形を組むことができ、その陣形の組み方によって各ユニットの攻撃力や防御力が変化する。レギオン内のユニットが戦闘に入ったときには、そのレギオン内のユニットから戦闘支援が受けられる。

↑防御力重視、攻撃力重視、一点突破など戦場とシナリオに合わせてレギオンを組み替えるのが通

→思わぬ方向から奇襲を受けると、考えに考え抜いた編成が無駄になってしまう。戦場すべてに気を配ろう

↑な、なんとバックアタックを食らってしまった!! 僧侶が前衛ではまったく実力を発揮できない…

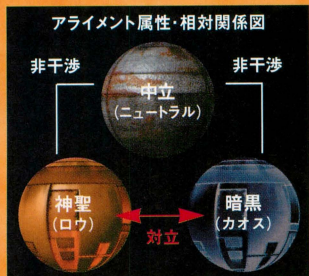
アライメントエレメント

守護神に応じて武器や魔法を選べ!

キャラクターにはそれぞれ守護する神が存在し(エレメント)、攻撃力や魔法に強く影響する。例えば、炎の神を守護に持つキャラクタと水の神を守護に持つキャラクタが炎の魔法を使うと、当然前者の方が効果は高くなるということ。これに加えて、シリーズおなじみロウーカオス軸のアライメントも登場、戦闘やシナリオに影響を与えるようだ。

アライメントの見方

キャラクターのパラメーター表の左上に天秤のように見えるマークがアライメントを指す。左がカオス寄り、真ん中がニュートラル、右がロウという見方になる。ちなみにエレメントはアライメントの左隣に表示されている。

→キャラクターの紹介画面の中で、アライメントやエレメントを確認できる

攻撃方法

合体魔法で敵を一掃!?

『オウガバトル3』では、ソルジャー2体、あるいは魔法使い系2体で「同時攻撃」という特別な攻撃が発生するようになった。これは「同一の列にいるキャラクター2体が同じ目標を対象として攻撃をしようとした場合」に起こる。当然、敵との接触方向によって陣形が崩れていたりすると意図したような合体攻撃は不可能になる。「合体魔法」は威力追力共に十分で、単体では倒しきれないような敵でも一発でKO! という場面もある。攻撃魔法同士だけでなく、攻撃魔法と補助魔法、補助魔法同士、同系統でもレベルの違う魔法同士など、組み合わせもいろいろあるようだ。

→こちらのキャラクターもライトニングで攻撃するだけなのだが…

←普通に戦った場合、このキャラクターはファイアーボールを使って敵を攻撃するだけだ。

↑うまく同じ目標を攻撃するように戦闘コマンドを指定すれば、このように同時攻撃が発生するのだ!!

ヒューゴーレポート

チュートリアル的な役立つ相関図

この機能を使うと、ゲーム中のイベントや登場人物の解説などをいつでも確認することができる。『タクティクスオウガ』でのウォーレンレポートにあたるが、よりグレードアップしており、人物コマンドでは単なるテキスト情報だけでなく、誰と誰が敵と味方で、誰と誰が親子関係かなどといった人物相関図も簡単に参照することができるのだ。ヒントコマンドでは、ゲームの操作方法やルール、各種仕様情報だけでなく、戦闘に勝つためのワンポイントアドバイスなども読むことができる。

←今回の目玉、人物相関図。おなじみサンディースティックを動かすと…

←このように人物関係を確認することが出来る。まだ登場していない人物は伏せられているのでネタバレの心配もない

←人物紹介だ。シナリオの進行によって記述が変わるのも今まで通り。逝った友に思いを馳せるもよしだ

■構成・文／竹内亮介

クラッシュ・バンディクー3 ～ブッとび！世界一周～

PS
SCE
12月発売　5800円
3Dアクション
1人プレイ

話題のポケットステーションに登場するなど、今やSCEのアイドルとなった、クラッシュ君。ポケットステーションもいいけど、まずはシリーズ最新作でクラッシュの世界を堪能しよう！

またまたクラッシュが世界を股に掛けて大暴れだ！

「クラッシュ・バンディク～、バンディクー、万事休す～♪」の歌とおかしな振り付けで子供からお年寄りにまで大人気の、クラッシュシリーズ最新作『クラッシュ・バンディクー3～ブッとび！世界一周～』（以下、『クラッシュ3』）がついに登場する。

前作でクラッシュがパワーストーンを手に入れたことで敗北した、宿敵ネオ・コルテックスが今度こそはと、過去や未来に行ってパワーストーンを横取りしようとする。それを阻止するのが目的で、今度は時空を超えて冒険が楽しめるのだ！

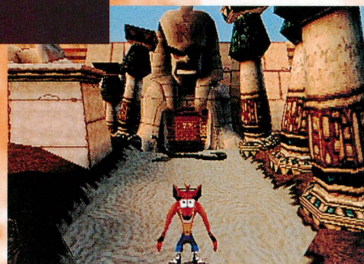
←中国万里の長城ステージではココがプレイヤーキャラとなる

クラッシュ・バンディクー

←運動神経がいい分、脳味噌がちょっと足らない、愛すべき我らの主人公。前回、泳げないがために、溺れ死んだのがよほど悔しかったのか、密かにトレーニングを積み、泳ぐこととを修得！　水中ステージも用意されているのでクラッシュの泳ぎを存分に堪能できるぞ。ちなみに好物はリンゴ

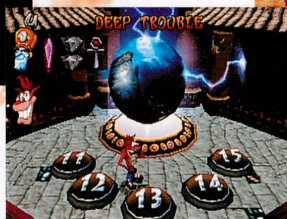
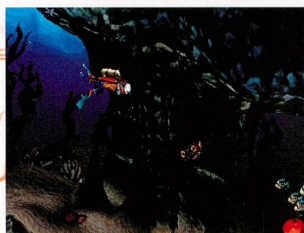
↓中世イギリスまでステージは広がる。ここではどんな敵がクラッシュを苦しめる？

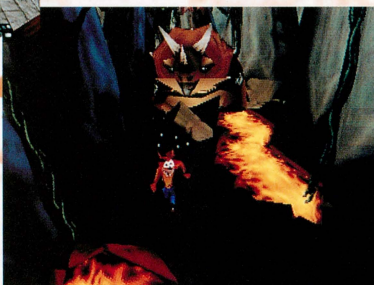
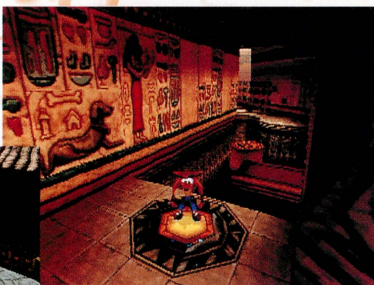
ココ・バンディクー

←脳味噌が筋肉でできている兄とは対照的に頭脳明晰、オマケにかわいい妹。今回は、兄を助けるべく、奮闘している姿がいじらしい。ハッキングが趣味らしく、いつでもオリジナルのピンクのパソコンを持ち歩いている

新アクション、新ステージも登場。どこから攻める？

クラッシュシリーズの醍醐味といえば、多彩なステージとアクション。今回は中国、イギリス、エジプト、大西洋に沈むアトランティス大陸、果ては古代ジュラ紀から近未来都市まで様々なステージが用意されている。ステージによって変わるアクションや乗り物も、大幅にパワーアップ。バイクに乗ればレースゲーム、複葉機に乗ればフライトシミュレーターのように遊べるステージなど様々だ。

←映画「ブレードランナー」のような近未来都市、敵もサイバーチック？

→エジプトは、完成間近のピラミッド内がステージとなる。また、いやらしい仕掛けが満載か？

↑時空ネジネジ・マシーンを使って、ステージからステージへと暴れ回るのだ！

↑アクアラングをつけて潜るクラッシュ。ここまでくると、元が何の動物であったかがもうわからないよなぁ

→ジュラ紀南アメリカステージ。どうやらここではクラッシュの祖先に会えるらしい。やっぱり愛すべき筋肉バカなのか？

↑水は克服できたクラッシュだけれど、さすがに炎は苦手らしい。反射神経が要求されるぞ

■構成・文／編集部

R4 -RIDGE RACER TYPE 4-

ナムコ
12月3日発売予定
5800円
レーシング
1人〜4人プレイ可能　ネジコン対応、ジョグコン対応、デュアルショック対応(振動対応)

レースゲームに定評があるナムコがやってくれました！ 限りなくリアルなレースを楽しめる、この冬最高のゲームが遂に登場だ！

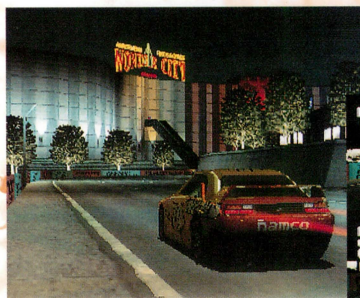
あのゲームを超えられるのか？ 12月3日、エンジンスタート！

迫り来るカーブの緊張感。ドリフトが決まった時のあの快感。発売当初、誰もが自宅で走り屋となった『リッジレーサー』シリーズ最新作『R4』がいよいよ登場する。プレイヤーは、雇われレースドライバーとなり、4つのチームの中の1つと契約を交わし、数々のレースを勝ち抜き、総合優勝を目指していく。特筆すべき点は美麗なCG。走行後のプレビュー画面などは、光の反射や風景の映り込みなどもリアルに表現され、あのゲームを超えたと思わせるほどの迫力だ。もちろん走行中も劣らずリアルな画面なので、ぜひとも発売日に自分の目で確かめて欲しい。

↑これがPSの画面か？　と、思わず疑ってしまいそうな程の、リアルな画面。他のレーシングゲームよりも、若干大きく車体が映っていて細部までリアルに表現されている

↑トンネルの中を疾走する車。トンネル特有のオレンジ色のライトが画面全体の色を変え、車体にライトが映り込んでいるのがわかる

新型コントローラ同時発売 キックバック感覚に酔いしれろ！

やっぱりレーシングゲームはハンドルで操作しなくっちゃ面白くないよね。という人に『R4』をさらにリアルに楽しむことができる、新世代ジョイスティック「ジョグコン」が同日発売される。PS史上初の反発力を体験することができる、注目の周辺機器だ。動きは電気的に制御されているので微妙な動きをサポート。コントローラの真ん中にあるハンドルを使って、ホンモノのレーシングカーを運転しているようなキックバックを体験できるのだ。電池も必要なく、標準コントローラと完全互換。レーシングゲーム以外にも、さまざまなゲームに対応可能だ。

↑プレビュー画面。ブレーキランプが残像を映し出す、美しい演出をしている。このカットだけでポスターにできるほどカッコイイぞ

↑対戦では、画面は上下分割されて行なわれる

new game rush! new game rush!

個性的な4つのチーム、豊富な車種から自分のマシンを決めろ！

プレイヤーが契約できるチームは全4つのチームの内の1つ。チーム名は全て、ナムコのゲームに関連した名前が付けられているのがおもしろい。チームを決めた後に、4つの車メーカー(テラジ、アッソルートなど)から1つを選択し、車を決定するが、使用できる車はカラーリングも含めると300車以上。さらに各車挙動が違ってくるので、セッティングに十分にこだわって走ることが可能となっている。

↑同じ車でもカラーリングでこんなにもバリエーションが用意されている

レーシングチーム ソルバルウ アッソルート

←レーシングチームソルバルウの「アッソルート」は戦闘機のような鋭いフォルムを持っている。レースの常勝チームでもある

パックレーシングチーム テラジ

←淡いカラーリングを施したパックレーシングチームの「テラジ」

レーシングチーム マイクロマウスマッピー アッソルート

←若干24才の女性がオーナーを勤める異色のチーム。オーナーとの会話は慎重にね

ディグレーシングチーム アージュ

←ディグレーシングチームの「アージュ」。窓の向こう側の景色が透けて、背景が見えているのがわかる

■構成・文／荒石正二

カプコンジェネレーション第3集～ここに歴史はじまる～

カプコン
発売中 5800円
バラエティ
1～2人プレイ

名作は永久に色あせないと再確認できる珠玉の作品集

カプコンが80年代初期にリリースした懐かしいアーケードゲームのいくつかを1パックにまとめて発売する「カプコンジェネレーション」の第3弾。第1弾のシューティング『1942シリーズ』、第2弾のアクション『魔界村シリーズ』と続いて、今回は「ここに歴史はじまる」と銘打ち、カプコンが初めて世に出したゲームなどが収録されている。これまでと同じく4タイトルで構成され『バルガス』『ソンソン』『エグゼドエグゼス』『ひげ丸』とシューティングからアクションまで幅広いジャンルを収録。コレクションモードで当時の企画書やイラスト、キャラクター紹介の資料を閲覧することもできる他に、定められた条件を満たすと、コレクションモードでしか見られない隠し資料が出現するといった遊びも用意されている。今後4、5弾も発売される。

↑天竺を目指して突っ走るアクション。ファミコンに移植された

↑シューティング。敵のパワーアップをアイテムで抑えながら進む

↑当時としては珍しい、2人同時プレイ可能の縦シューティング

↑面クリアタイプのアクション。小銭をつぎ込んでプレイしたもんだ

To Heart

アクアプラス
冬発売予定 価格未定
ビジュアルノベル
1人プレイ

さわやかな季節の中 誰と出会い、誰と恋をする？

ごく普通の生活を送る主人公が、高校生活を通じて、さまざまな女の子たちと出会い、恋をする過程を描く、パソコン版で人気を博した恋愛ビジュアルノベル。幼なじみの神岸あかり、中学からの腐れ縁である長岡志保、財閥のお嬢様でオカルトマニアの先輩、来栖川芹香。運用テストとしてやってきた家庭用ロボット、マルチなどさまざまな女の子たちと仲良くなれるチャンスがある。ゲーム中に主人公が選択する内容によって、最終的にどの子と仲良くなれるかが決まっていく。あの子にするか、それともこの子にするか、毎日が究極の選択みたいなもんだ。キャラクターはフルボイス、大幅にエピソードも増え、CGもすべてリニューアルということなので、パソコン版をプレイした人でも新鮮な気持ちでプレイできること間違いナシだ。

↑お嬢様なのにオカルトマニアな来栖川芹香。ボーっとしていて、無口

↑幼なじみの神岸あかりと勉強中。幼なじみとはいえ、意識しちゃう？

↑別名「歩くワイドショー」の長岡志保。カラオケはプロ級の遊び人

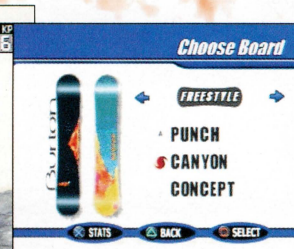
↑運用テストでやってきた家庭用ロボットのマルチ。お掃除が大好き

COOL BOARDERS3

ウエップシステム
11月26日発売予定
5800円 スポーツ
1～2人プレイ

スノートリックを極めて世界一のスノーボーダーを目指せ！

冬のスポーツの華、スノーボードを手軽に楽しめると、人気の『クールボーダーズ』シリーズ最新作が発売。3作目となる今回は、実際に人の動きを取り込むモーションキャプチャー技術を使って、リアルな動きを再現。自宅にいながらにして、実際のスノーボードと同じように世界中のコースを滑走できる。また、新しく採用された「トリックパワーメーター」(滑走中に、ジャンプボタンをタイミンよく押して離すことでトリックが決めやすくなる機能)を使って、コンボ技で高得点を狙うこともできる。また、ルールも公式ルールを採用しており、キャラクターやボードも豊富に揃っているなどホント至れり尽くせりで飽きずに遊べるぞ。でも、あんまりリアルすぎるから、実際のスノーボードをやるのが面倒になるかもね。

↑競技ルール、競技タイムは実際と同じ物を採用。リアルなプレイが楽しめる

↑ボードの選択にこだわるのが玄人。デザインもイケてるモノばかり

→トリックが決まると点数が加算される。空中にいる間を少しでも長くして連続技を追求しよう

こちらドリームキャスト情報局

今までとは別次元のCG、大容量による深みの増したゲームの世界が体験できるドリームキャスト。11/27の発売日まであとわずか。そこで今回は情報を一挙大公開だ!!

期待度120%で送る発売直前情報

今まで厚いベールに隠されたドリームキャストのソフトライセンシーと同時発売ソフトがついに明らかになった。スタートダッシュが苦手なセガも、先日行われた「東京ゲームショウ」での宣伝も抜群でバッチリ。さらに、今回は紹介できなかったが、サードパーティにナムコやカプコンが参入している。こちらも情報を入手すべくげーむじん特殊部隊（略してGTB）が頑張っている。これからも期待して待っていてくれ。

↑予約キャンペーンで湯川専務ストラップをつけるなど斬新な広告展開中のドリームキャスト

→まだ、具体的な形でその機能を公開していないビジュアルメモリ

バーチャファイター3tb

DC
セガ
11月27日発売予定　5800円
格闘アクション
1～2人プレイ

「完全移植」その言葉に偽りはない

まずはなんと言ってもコレでしょう。アーケードで大ヒットを飛ばしている、あの『バーチャファイター3tb』がドリームキャストで登場だ!! 従来の家庭用ゲーム機では不可能だった、セガのハイエンドCGボード、モデル3からの移植を見事に再現している。アーケード版そのままの美麗なグラフィック・動き、音楽が君を待っているぞ。

↑→家庭用ゲーム機では移植はムリなど言われていた物を難なく移植。さすが

セガラリー2

DC
セガ
11月27日発売予定　5800円
レース
1～2人プレイ(通信プレイ可能)

ラリーゲームの最高峰ついにドリームキャストに光臨

日本のみならず世界でも人気の高いラリーゲームの最高峰『セガラリー2』。こちらも見事にアーケード版を完全移植している。しかも、ドリームキャストならではのオリジナル要素も満載。コース、車の数ともに大幅に増加しているのだ。さらに標準装備されている通信機能を使って遠くの人とも対戦まで可能になっている。

↑→通信対戦に期待がかかる『セガラリー2』

ゴジラジェネレーションズ

DC
セガ
11月27日発売予定　5800円
アクション
1人プレイ　ビジュアルメモリ対応

ゴジラを操って街を破壊しまくれ

ゴジラがドリームキャストで蘇えった。都市の破壊を目的としたこのゲームは、すべての物体をリアルタイムポリゴン演算表示し、破壊された建物や破片の一つ一つまでリアルに再現。今までとは比べ物にならない程の爽快感を体験できてしまうのだ。話題のビジュアルメモリ『あつめてゴジラ』とも連動しているので、2倍に楽しめる。

↑→話題のビジュアルメモリとどう連動するのか気になるところ

July

DC
セガ
11月27日発売予定　5800円
アドベンチャー
1人プレイ

ドリームキャスト初の大容量サスペンス

時は世紀末、ノストラダムスの予言書に記された、1997年7の月に何が起こるのか? 一般人には知らされていない「セックスレス体」とは? 謎が謎を呼ぶ本格的アドベンチャーそれが『July』だ。1ギガバイトの大容量GD-ROMをフルに使って贈る壮大なストーリー、そしてマルチエンディング。君は真実を見つけることができるか?

↑→最大容量を使用して制作されただけあって、凝った映像が期待できる

ペンペントライアイスロン

DC
ゼネラル・エンタテイメント
11月27日発売予定　5800円
アクションレース
1～4人プレイ

世界初のトリプルアクションレースゲーム

個性あふれる7匹のペンペンを操って、ドタバタレースを繰り広げる。と、キャッチコピーを聞いたそばからワクワクしてくるこのゲーム。コース上にある、いろんな仕掛けをうまく使っての、ライバルたちをジャマするのが熱い! ドリームキャスト初の4人同時プレイも可能だし、パーティゲームとしてもおすすめだ。

↑→カラフルなペンペンたちが画面いっぱいに大暴れするのだ

■構成・文／荒石正二（P122）構成・文／森隆義（P123）

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR
SOLID

80年代のある時期…極東の小さな国の出版界で、ちょっとしたSFブーム、というやつがあった。
ブームのならいとはいえ、消滅し、単なる歴史となったSFだが、そのとき、心にSFの洗礼を浴びた1人のクリエイターが世紀末の現在、
着実に作品という実りを世界にもたらしていた。そう、小島秀夫である。

発想力、想像力、企画力
クリエイターのハートの中身

げーむじんのココロ
GAMEJIN INTERVIEW

小島秀夫

スタート地点は一緒なのにもう劣等感の固まりですよ

――『スナッチャー』『メタルギアソリッド』のプレイを通して、また、雑誌『ゲーム批評』での連載映画コラムや他誌のインタビューで、小島さんのことばやプロフィールを読むにつけ、ある感触を感じていた。この人は自分と近い環境で育っている。同じ時代の中で、同じ文化を吸収しながら、生きてきたのではないか。今回のインタビューは、その感触を手応えにするための確認作業から始めた。まず小島さんが学生時代に自主製作で撮っていた8ミリ映画について聞いてみた。

小島：フィルムの浪費とか呼んでましたけど、映画というほどたいしたもんやないですよ。遊びで撮って、編集して、40分くらいの作品で、小学生から50円くらいのお金をとって観せるという…。悪いことをしてましたね。

――機材を持っている友人と2人で「ヒデタツプロ」と称し、撮影をしていた小島さん。脚本はもちろん、ちぎれた足首や手首、目玉といった小道具を木工用ボンドや粘土で作り、さらには二重露光で、タイトルやクレジットを映しこんでいたという。実際にフィルムで映画を撮っていた人なら、おわかりかもしれないが、手の中にあるフィルムの長さで、時間の感覚をつかむという経験をした人なのである。今のビデオ編集とは違う体験をしている人である。大学時代は自主映画出身の石井聰亙や大森一樹といった監督にシンパシーとジェラシーを同時に感じていたという。

小島：スタート地点は一緒だったのに、追い抜かれていく感覚があって、それはいまでもありますね。もう劣等感の固まりですよ。

――ゲームの世界ですばらしい仕事をしていながら、このことば！　自分に厳しい人だ。さらに読書体験を聞いてみた。小島さんは小学生のころはA・クリスティや松本清張といった推理小説、そして中学になってからは主にSFを読んでいたという。このあたりは席上、周囲の編集者が気をもむほど話しこんでしまった。興味のない人はここからの20行ほどは読み飛ばしてもらってもかまわない。

小島：もともとハヤカワSF文庫だったんですよ。あれ、表紙とか挿し絵にマンガ家さんを使ってましたよね。

――松本零士さんの『シャンブロー』とか、藤子不二雄さんの『宇宙兵ブルース』とか…。

小島：そうそう！　石ノ森章太郎さんの『デューン』とか読んでましたよ。あれ、なんでしたっけ？　モンキーパンチさんの描いてたタイムマシンのやつ…。

――『テクニカラータイムマシン』でしょ？

小島：そんな感じで、SFは絵から入ったんですよ。生頼範義さんの『ウルフガイ』なんかは見開きの絵が…。(以下省略)

――I・アシモフ、A・C・クラーク、R・ハイライン、海外SF御三家に始まり、筒井康隆の『大いなる助走』に感銘を受け、最近では『ソリトンの悪魔』の梅原克文さんからの手紙を家宝にするという小島さん。有名な『冷たい方程式』の話(ご存知なければ、最寄りのSFファンにお聞きください)をしながら、こんなことを話してくれた。

小島：なにより科学的なアイデアをふくらましていって、その上でとんでもないストーリーを書いていくというのが、僕らの時代のSFなんですよ。そういう意味では梅原さんとか堀晃さんの大ファンだったんですよね。

――M・クライトンやロビン・クックなど“もとお医者さん”系作家も好きだという。

小島：僕は生物とか化学が好きだったんですけど、いかんせん数学が苦手だったです。そんな文系のSFマニアとして、理系への劣等感があるんですよね(このごろは違いますけど)。当時は白衣着てる人とか、ものすごい尊敬してたんですよ。

――そんな作家たちに憧れ、SF小説を書いていた小島さんだが…。

小島：あるとき宮本輝さんの小説を読みまして、あの文章、ものすごく美しいんですよ。現代的でわかりやすくて、それでいて人間の描写とかもう美しくて…。書けないですよね、あんなもん。SFって自分で考えた机上の空論を書きますけど、宮本さんのは自分の経験からでてきた小説でしょ。その辺りをいっぺん読んでしまうと、もうSFなんて読めなくなるし、書けなくなっちゃうんですよ。

――自嘲気味にそういう小島さんだが、現実の経験がなければ虚構の小説が生まれないという志向は、実証された科学的な理論が虚構の物語(エンターテインメント)を紡ぐ、というハードSFへの志向とゆるぎなく一致する。たくさんのホントウ(真実)を知った上で、大きなウソ(ストーリー)をつきたい。これはクリエイターとしての小島さんの生理的なこだわりである。実際に小島さんは『ソリッド』のアドバイザーとして、フランス外人部隊出身の小説家、毛利元貞さんを迎え、SWATの演習に参加している。その成果が間違いなく『ソリッド』に結実しているのは、プレイされた方なら素直にうなずけることだろう。さて、宮本輝さんの文章にショックを受けたという小島さん。『ソリッド』では、あれだけのシナリオを書いたにも関わらず、文章には自信がないという。

小島：海外のSFを読みすぎたんです。一時期は主人公が日本人的な行動をするような日本のSF作家はアカンという思い込みがあって、翻訳ものばかり読んでたから、日本語がものすごいヘタなんですよ。「それはやってきた」とか、「それ」に点々を打ったり、「国防総省(コクボウソウショウ)」みたいにカタカナのルビを打ったり…。体言止めとか、関係代名詞的な語法とかそういう翻訳調の文章をかっこいいと思ってましたからね。ハヤカワ文庫だったら福島正実さんとか、いい翻訳の人もいましたけど、けっこうひどい翻訳も多くて、あれは間違いでした。

――ここで小島さんとはゼラズニイの『わが名はコンラッド』の翻訳があまりにひどくて、なにを書いてあったのかわからなかったという話などで盛り上がるのだが、早川書房の名誉のために書き添えよう。ハヤカワの翻訳はかなりクオリティが高いのだ！　サンリオSF文庫の初期の頃なんかもう…。

2本のゲームとの出会いがゲーム業界入りのきっかけ

小島：小説も色々書いてきたんですけど、いつも途中でやめてしまうんですよ。原稿用紙で600枚とか書いて、未完だったり…。しかも、ゲームの仕事を始めてから、普通の小説がなかなか書けなくなってきたんです。ゲームの文章って特殊なんですよ、作り方が。テキストしか出せなかった昔は、その制約の中でユーザーにわからせないといけないんで、表現もしつこくするんですよ。『ソリッド』もそうなんですけど、ユーザーにキーワードを覚えてもらうためにやたら聞き返したりと、クドくなってしまうんです。だから、普通に小説を書こうとしてもダサくなってしまう。それに高校や大学の頃と違って、今は時間もなくて…。

――そんな小島さんから、書きかけの小説のストーリーをいくつかうかがったのだが、これが実に面白い！　ぜひ作品として読みたいと思わせてくれる。さて、小説を書き、映画を撮り、エンターテインメントを表現する方向性を模索していた大学時代の小島さんの目の前に現れたのが、2つのゲーム、『ポートピア殺人事件』と『スーパーマリオブラザーズ』であった。

小島：同じこと、あっちこっちで言ってるんですけど、その2本に出会ったこともあって、話を考えたり、演出したりする上でゲームもいいなと考えたんですよ。ゲームってなんか、かっこいいな。若い人たちが作ってて、なんかよく見えたしね。それで、就職活動でゲーム会社とオモチャ会社をまわったわけです。そん中にコナミがあったわけです。会社も神戸で家からも近いし…。

コナミの新卒プランナーとして…

――コナミの新卒プランナー第一号として、ゲーム業界入りした小島さんだが…。

小島：僕なんか、夢破れてゲーム業界に入ったクチですからね。本当は映画もやりたかったし、小説もやりたかったのに…。おまけに、周りの連中なんか公務員になったり、電器メーカーに入ったりしてる中で、僕だけですよ！　コナミに入る前も、周りから「いい歳コイてそんなゲームなんか作るとこ、行くな！」なんて言われて(笑)。入社して2年目くらいかな。結婚式とかで友だちが「小島くんはすごい才能があるのに、なぜかゲーム業界のようなところで働いております」なんて…。そんなところで言うな(笑)！　今でも周りから厳しいこと言われてますよ。だから、もう捨てるものがないというか…。そういう意味で今日まで踏ん張りがきいたんでしょうね。

――周りの同級生同様に、公務員になることは考えなかったのだろうか。

小島：僕、反体制派なんですよ。国から給料をもらうのがイヤだったんです。学生運動のブームなんかあったら、間違いなくやってたでしょうね。兄が五木寛之が好きで(僕はあんまり好じゃないんですけど)、あの人はやたら「革命の成功した国に行きたい」って書いてるんですよね。それはわかるというか…。僕は子供の頃から自分がゲームのルールを作って、それをみんなに遊ばせるのが好きだったんですよ。変則的なルールのかくれんぼをやったり、ビー玉の新しいルールを作ったり…。だけど、人の作ったルールにしたがって遊ぶのがすごく嫌いなんですよ。そういう人間だからゲームクリエイターに向いていたんでしょうね。

――組織の枠を嫌う小島さんが、コナミという組織に入ったことになる。しかし、成長期のまだ柔らかな組織、しかも、新卒プランナー第一号という「身分」がプラスに働いた。

小島：最初はMSXでしたからね。それがよかったのかもしれない。これが会社的に売り上げをあげなければいけないアーケードとか、ファミコンとかで『ゴエモン』シリーズとか作らされていたら、(使えないヤツって)トばされてたかもしれないですよ(笑)。

――そんな新入りプランナー時代から、小島さんはどんな企画書を作って、自分の企画を通していたのだろうか。

小島：エライさんというのは、長い企画書を出しても読んで判断するのが、キツいんですよね。だから、短めに2～3枚書いたのにイラストつけたりして…。でも極端なこといったら、企画書なんて、誰に向けるかに応じて書き方は変わるし、プレゼンの仕方も変わってくるんです。例えば相手が論理的な人間であれば、『バイオハザード』はなぜ売れたかと分析してあげることで企画は通るし、人によってはその人が信頼を置いている人を連れていって「こいつは新人ですけど、こいつの言ってることは正しい！」といってもらったら、OKと言ってくれる。そういうのを研究せなアカんのですよ。その辺りは自分も新人の頃、だいぶ蓄積しましたね。

――さらに小島さんは言葉を続ける。

小島：スピルバーグがなんか映画を撮るっていったら、内容なんか見なくても、どこでも金を出すじゃないですか。企画が優れているかどうかより、誰がどういうチームで作るかが大事だったりするんです。ある程度実績があると内容じゃないんですね。「こいつが作るんやから、最後まで形になるやろ」っていうことでOKになるもんなんですよ。

体育会系、文化系…人を動かすのも相手によって色々変わってくる

――作品的には『スナッチャー』のあとから、小島さんへの評価が定まってきたという。漠然と夢を語るだけの人間が多い中、夢を現実にするため、自分の企画を形にするために、きちんと会社という組織を利用している小島さんのありようはスガスガしい。現実的にはかなり苦労されたのだろうが、このあたりを話す小島さんの表情は涼やかだ。ある意味で会社という組織に自分のルールを着実に植えつけることで革命を起こし、最終的には会社と自分に利益をもたらしている。まさに体制の中の反体制派の面目躍如といったところである。組織の上に対する小島さんの姿勢は部下たちに対しても変わることがない。

小島：人を動かすのでも、相手によって色々変わるわけです。プログラマーを使うのもそう…。体育会系のヤツならいっしょに朝まで酒を飲んで「おまえ、エエやっちゃのう！」なんて言うし、理論武装してるやつには、自分の横でサポートするやつを連れていくんですよ。それで言ってることひとつひとつ、言い負かしていく。あと先輩とか呼んで、上から「やれ！」って命令するとか、おどすとか、女の子を紹介するとか（笑）。色々あるわけです。まあ、プログラマーの人って、いちばんわかりやすいんですけどね。ある意味、プログラムと生きてきて、人生経験ないんで（笑）。その点（グラフィック）デザイナーは難しい。各デザイナーが持ってる価値観がみんな違うんで、その人の持っている価値観で「こいつはすごい」と思わせないとだめです。絵で悩んでるときに「これこれ、こうしたらエエよ」って言ってあげて、それがハマると「こいつ、すごいこと言うやないか」と認めてもらえる。そうしたら、あとは楽なんですけどね。音楽の人も価値観を共有することが大事で、いちばん簡単なやり方としては同じジャンルを聞くっていうのがありますけどね。

――ほかにもいっしょに映画に行ったり、酒を飲んだり、恋愛相談をしたり、プロデューサーとしても、若いスタッフに対する気遣いは半端なものではないのだ。

小島：僕らはモノを作ってますからね。人のいちばんの能力を出さな、いけないんですよ。そういう点で、精神的な悩みとか、肉体的な健康とか、そういうスタッフの体調がもろに影響するんですよ。

――スタッフとの風通しをよくするためにもコミュニケーションは非常に重要なのだ。しかし、最近は年令差によるギャップもちょっぴり感じているようだ。

小島：演出なんかで「ここペキンパーや！」って言っても通じんのですよ。

――サム・ペキンパーは『ワイルドバンチ』など、アクション映画に革命的なスローモーション撮影と壮絶なカット割りをもたらし、その映像が“ペキンパー・タッチ”として知られる著名な映画監督である。その継承者として、ウォルター・ヒル監督もいるが…。

小島：ウォルター・ヒルでもだめで、今はジョン・ウーって言わなあかん。映画好きとか言うてたくせに、ジョン・ウーでも通じんでロドリゲスとか、言うてくるやつもいる。

――話していて、一緒に仕事をしたくなる人である。厳しさ、頭のよさ、そんなものを感じる一方、一緒に仕事をした戦友ともいうべきスタッフのことも忘れない。シナリオを分担した愛弟子（？）福島智和さんをはじめ、多くのスタッフに言及されていたが、残念ながら、そのすべてをご紹介する紙幅はない。

仕掛けのアイデア，そして段ボール箱

さて、『ソリッド』に関して小島さんに聞きたかったことがある。“サイコ・マンティス”という強烈なボスキャラが登場するのだが、その攻略法の仕掛けもこれまた強烈なのだ。キャラと仕掛けのアイデア。これはどちらが先にあったのだろうか？

小島：これは絶対に仕掛けのアイディアです。最初にああいったものがあって、あれをストーリーにはめこむために超能力者という設定ができ、超能力者ならリアリズム的にロシア出身だろうということでキャラを作って、絵を発注したわけです。

――最初にストーリーがあるわけではない。いくつものアイデアを大まかなアウトラインでまとめていき、そこから生まれてくるのがシナリオである。そういった小説とは違う作り方をするというのが小島流のストーリーテリングであり、ゲーム作りだ。まずなによりユーザーを楽しませようというサービス精神が旺盛なのだ。

小島：僕、関西人だし、あのプーヤンを生んだコナミの社風がありますからね（笑）。ま、エンターテインメントですから、殺伐とした設定なだけにどこかで力を抜かなアカン、というバランス感覚はありますね。一部で不評ですけど、段ボール箱とか…。

――主人公がアイテムとして段ボール箱をかぶると、敵の目をくらませられるという、小島作品のお約束だ。生真面目な一部ユーザーからは不評らしいが、それこそあのサスペンス映画の巨匠、ヒチコックの「たかが映画じゃないか」にならって、「たかがゲームじゃないか」と口では言いながら、作品作りに命を削る小島監督の姿勢を端的に示したアイテムだと思う。

小島：作家の真保裕一さんとかも好きなんですけど、あの人みたいに徹底的に取材して、作品を書くというのが標準になりつつあるんですよね。もはや机の上で冒険小説を書く人らにはつらい時代になってる。もちろん、作品を作るとき、どっかでウソをつかなきゃいけないんですけど、わかってつくウソとひらで信じてるだけのことと…。それを知ってるかどうかが、作り手の自信につながるわけです。自信を持って作るというのが、ユーザーに対してのリアリズムになります。それがウソであっても、本気に見えるはずですよね。

――小島さんは誠実さと「いちびり」な感覚が同居した,人と作品とが重なる人だった。そして、夜を徹してSFと映画の話をしたい人だった。

小島秀夫（こじま　ひでお）1963年8月24日、東京都世田谷区生まれ。その後兵庫県に移る。中学生の頃から８ミリ映画や、小説の創作を始める。1986年、コナミにプランナーとして入社。現在、KCEジャパン取締役副社長。

（小島氏代表作）
●メタルギア：MSX（1987）企画、脚本、監督
●スナッチャー：PC88、MSX（1988）企画、脚本、監督
●ソリッドスネーク：MSX（1990）企画、脚本、監督、キャラクターデザイン
●スナッチャー：PCエンジン（1992）企画、脚本、監督
●ポリスノーツ：PC9821（1994）企画、脚本、監督
●ポリスノーツ：3DO、PS（1995）企画、脚本、監督、編集
●ポリスノーツ：SS（1996）企画、脚本、監督、編集
●虹色の青春：PS、SS（1997）企画、演出監修、プロデュース
●彩りのラブソング：PS、SS（1998）企画、プロデュース

柴尾英令（しばお　ひでのり）1962年、福岡県生まれ。零細ゲームデザイナーにして、雑文書き。代表作に『レナス』『～2』、現在好評発売中の『レガイア伝説』他。

メタルギアソリッド

アラスカ、フォックス諸島沖の孤島、シャドー・モセス島にある核兵器廃棄所で演習を行っていたハイテク特殊部隊「FOXHOUND（フォックスハウンド）」が、突如として蜂起、島を占拠した。この事態に対し、元フォックスハウンド隊員「ソリッド・スネーク」に任務が下る。核廃棄所へ潜入し、人質となった2人の要人の救出、テロリストの排除と武装解除を実行しなければならないのだ。そのタイムリミットは24時間…。計算された構図、そして手に汗握る緊張感がプレイヤーを魅了する、小島秀夫のこだわりが感じられる作品だ。

『レナス』の柴尾英令の新作、ついに登場！

人類を脅かす「霧」の謎を解き明かせ

ソニーが放つ本格派ポリゴンRPG『レガイア伝説』。まるで格闘アクションをプレイしているかのような戦闘シーンが特徴だ。ついに発売されたこのソフトの魅力を大紹介するぞ。

CHARACTER

メインキャラクターは3人。左から主人公のヴァン、天真爛漫な少女ノア、そして真面目な僧兵ガラだ。彼ら3人は「聖獣」という超生命体から力を引き出すことができる、選ばれた者たちなのだ。ゲームのストーリーは、彼らを中心に進んでいくぞ。

ヴァン

『レガイア伝説』の主人公。辺境にある村リム・エルムに住む若者で、バイロン流の拳法を身に付けている。

ノア

狼によって育てられた少女。無邪気な性格で、子供のような喋り方をする。風の聖獣「テルマ」を使いこなす。

ノアは戦闘に勝利した！
経験値 1614 、G 710
毒草丸を手に入れた。

ガラ

この世界で大きな勢力を持つバイロン寺院の修行僧。バイロン拳法の達人で、非常に真面目な性格の若者だ。

SYSTEM

繰り出す技を入力して闘うのだ!!

このゲーム最大の特徴は、戦闘システムの「T·A·S(タクティカルアーツシステム)」。4種類の攻撃用コマンドを組み合わせることで、プレイヤーの思い通りにキャラクターを動かせるのだ。組み合わせ次第では「アーツ」と呼ばれる必殺技が発動することもある。繰り出せる技も序盤は3種類だが、レベルアップで増えていく。これによって華麗な連続攻撃や「アーツ」を繰り出せるようになるのだ。

↑戦闘は「左攻撃」「下段攻撃」など攻撃コマンドを組み合わせておこなう。まるで格闘アクションのような華麗なコンビネーションを楽しむことができる

戦闘のポイント 「獣」の力を自らのものにせよ！

主人公たち3人は、〈聖獣〉と呼ばれる特殊な〈獣〉を身に付けている。〈聖獣〉は、戦闘で倒した〈獣〉の力を取り込んで使うことができる。

〈獣〉の力は、MPを消費することで使用することが可能。攻撃や回復など多彩な能力を得られる。得られる〈獣〉の数は、数十種類を越えるほどだ。全部集められるかな。

↑炎獣ゴラゴラを使用。通常の技では倒せないような強敵使え！　全部で数十種の獣の力を得られるぞ

戦闘のポイント 特殊攻撃「アーツ」を使え！

「アーツ」とは、コマンドの組み合わせで使える必殺技のこと。奥義書というアイテムがあれば、さらにすごい技「ハイパーアーツ」が出せる。

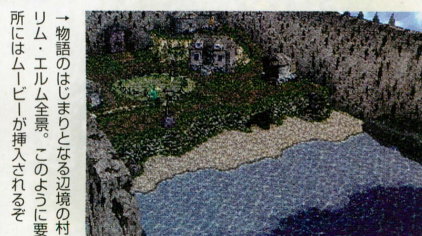
←ノアのアーツ「ふぉれすとぶれす」が炸裂。アーツの名前が平仮名なのが、狼少女ノアにピッタリだね

→こちらはガラのアーツ「雷撃掌」。ガラはバイロン拳法の達人だけあって、戦闘力がとても高いのだ！

↑主人公ヴァンのアーツ「バーニングフレア」。アーツを発動させる組み合わせを見つけるのも楽しいのだ

STORY

この物語の舞台はレガイアと呼ばれる異世界。この世界には、鉱物のような体を持った超生命体「獣(セル)」がいる。人間はこの〈獣〉を装飾品や鎧のように身に付けることで、常人を大きく上回る能力を得ることができ、〈獣〉を武器や道具として利用することで、人間の文明は繁栄を極めていった。

そんな世界に、ある時突如、不思議な〈霧〉が発生した。この〈霧〉は人体には何の影響もないものの、〈獣〉を凶暴にするという性質を持っていた。そして〈獣〉を身に付けた人間は、まるで化物のように変貌するのだ。

多くの街や村が〈霧〉に飲み込まれ、人々は〈霧〉から逃れるように辺境へ追いやられた。この事件によって〈獣〉は恐怖の対象となっていく。〈霧〉は世界の大部分を覆い、無事な土地はわずかに残るのみ。そして、〈獣〉の力を失った人類は急速に衰退する。

物語はそれから数年後、辺境の村リム・エルムからはじまる…。

→物語のはじまりとなる辺境の村、リム・エルム全景。このように要所にはムービーが挿入されるぞ

→霧につつまれたレガイアの写真だ。はたして、この霧を晴らしていくことができるのだろうか…

柴尾英令のワンポイント攻略

『レガイア伝説』は僕にとって、3本目のRPGです。何より、シナリオ的に"世界を活かす"ことに細心の注意を払った作品です。

最初の町リム・エルムにいる女の子「メイ」など、フラグに合わせて15段階以上話すことを変え、キャラ劇まで変わります。

だから、何か変化があったら、いろんな人に話しかけてみて下さい。そうすれば、かなり楽しめると思いますよ！(談)

■構成・文／鈴木了(スタジオ・ハード)

任天道場 NINTEN DOJYO

今月のお題
●ゼルダの伝説 時のオカリナ(N64)
●バンジョーとカズーイの大冒険(N64)
●ゲームボーイカラー(ハード)
●ワリオランド2〜盗まれた財宝〜(GB)
●テトリスデラックス(GB)
●ミニ四駆レッツ&ゴー!! POWER WGP2(NP)

11月21日発売予定	
6800円	
アクションRPG	
任天堂	1人プレイ専用
振動パック対応	

やってきました、任天堂ファンの憩いのページ「任天道場」の時間だよ。今回は満を持して任天堂が発売する『ゼルダの伝説 時のオカリナ』の序盤のシナリオを徹底紹介。用意はいいかな? それではスタート!

ゼルダの伝説の歴史

N64発売当初からラインナップに上げられながらも、なかなか全貌が見えなかった『ゼルダの伝説 時のオカリナ』。随分と待たされただけあって、ポリゴンで彩られたゼルダワールドは魅力十分、迫力万点。ダンジョンの仕掛けも、今まで以上に凝った作りとなっていて、やりごたえ十分。今回は、発売直前『ゼルダの伝説』世界を予習するということで、気になるプロローグから旅立ちまでの序盤の展開を一挙ご紹介。また、主人公リンク簡単なテクニックも紹介していくぞ。

おとなリンク ↑リンクが成長した姿。『ゼルダの伝説』では、リンクが成長することによって、こども時代に出会った人との時の流れを感じさせるストーリーが生まれる。また、大人だけに子供の時に使えなかったアクションが使えるようになるなど、メリットも多い

こどもリンク ↑コキリ族の村で暮らす少年。みな1人に妖精がつくが、リンクには妖精がなく「妖精なし」とからかわれることも

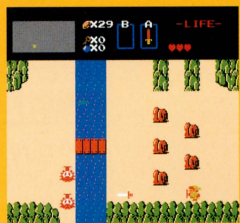
←「時のオカリナ」というサブタイトルどおり、オカリナは重要なキーアイテム

ゼルダが村を旅立つ理由

ある朝、リンクはナビィと名乗る妖精に眠りからさまされる。そしてこれがすべての事の始まりであった…。王女ゼルダ姫との出会い。邪悪な魔力を操り、神々のトライフォースを狙う黒き砂漠の民、魔盗賊ガノンドロフ。リンクはハイラルの危機を救うことができるのか。再び冒険が始まる。

↑ここからリンクの冒険が始まる

任天堂の歴史と共に歩んできたゼルダの伝説シリーズ

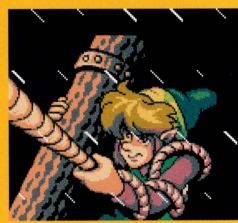
初代『ゼルダの伝説』が発売されたのは今から12年前。ディスクシステムの第一弾ソフトとして登場した(後にFC版も発売)。その後『リンクの冒険(ディスクシステム)』、『ゼルダの伝説 神々のトライフォース(SFC)』、『ゼルダの伝説 夢を見る島(GB)』と、続々と発売されている。任天堂のハードと共に歩んできたソフト。それが『ゼルダの伝説』なのだ。

ゼルダの伝説

ディスクシステムの威力を発揮したシリーズ処女作。またファミコン初のRPG(アクションRPG)でもある作品。ここからゼルダの歴史が始まった。

リンクの冒険

シリーズ唯一の横スクロール作品。経験値を取り入れるなどRPG色が濃くなっている。難易度はちょっぴり高めとなっているが、やりごたえ十分。

ゼルダの伝説 神々のトライフォース

SFCの機能を駆使し、サウンド・ビジュアルが大幅に向上したシリーズ3作目。アクションも豊富になっている。

ゼルダの伝説 夢を見る島

シリーズ外伝的な作品で、今なお人気の高い名作。この冬ゲームボーイ&カラー共通ソフトとしてリニューアル。

これだけは知っておきたい、序盤のポイント～コキリの森

妖精のナビィと森の守護神、デクの樹サマの元に行けるようになるには、いくつかのハードルがある。それは剣と盾を装備していなければならないこと。持っていないと入り口にいるミドに邪魔されるのだ。とりあえず、行けるところはすべて行ってみよう。

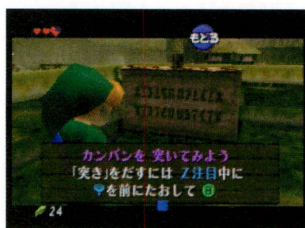
←寝ているリンクのもとに、デクの樹サマから妖精の使いが。何があったんだろう?

→今まで妖精いなかったリンクにも、ついに「ラビィ」という相棒ができたぞ！

↑これがハイラルのマップ。
果たしてここでどんな冒険が繰り広げられるのだろうか?

旅立ちのステージ、コキリの村ではやるべきことがいっぱい！

「森のれんしゅうじょう」へ行ってみよう！

剣と盾を手に入れるべく、コキリの森を歩き回っていると、なにやらいかにも怪しげな感じの場所に到着。実はここは「森のれんしゅうじょう」と呼ばれるアクション練習場。この辺りで、デクの樹サマに会うために必要なアイテムのうちの1つが手に入る(どちらかはプレイしてからのお楽しみ)。また、一通りの操作をマスターしておくと、後々の冒険が楽になるだろう。また、デクの樹サマに会う前にコキリの村から「迷いの森」という所に行くことができるが、今の段階で来てもあまり得る物がなく、名前の通り、道を一歩でも間違えると入り口に戻されてしまうところなので、後々余裕が出てきたら、もう一度来てみるとよいだろう。

↑看板には、重要なヒントを書いてあるので必ずチェックしよう

↑村人と話すのも忘れずに。アクションについて、いろんな事を教えてくれる

もっておきたいアイテム

コキリの剣

デクの樹サマに会いに行くために必要となるアイテム。武器としても使える優れモノだ。手に入れたら、装備して、草木や看板などを切ってみよう。

リンクのアクション 剣で斬る

アクションRPGだけあって、リンクの動きは実に多彩。攻撃パターンも豊富で、ボタンと3Dスティックとの組み合わせにより、さまざまな剣のアクションを繰り出せる。剣を入手したら、「森のれんしゅうじょう」の看板や草相手に練習してみよう。最初はちょっと難しく感じるかもしれないが、馴れてくるとまるで自分の分身であるかのように操ることができる。

↑看板相手にひたすら練習。いわゆるイメージトレーニングってヤツね

お金を得るには？

さて、ゼルダの世界でいうところのお金「ルピー」の入手方法を紹介。やり方は簡単。そこいらに生えている草や石を切ったり投げたりするだけ。またルピーだけでなく、様々なアイテムを入手できる。

↑草を刈ってルピーをゲット!

コキリの店

ルピーがある程度貯まったら、コキリ村にある「コキリの店」に行ってみよう。なぜなら重要なアイテムを入手してからだ。どのアイテムがあるかは、プレイしてからのお楽しみに。とにかく、行ってソンはない。

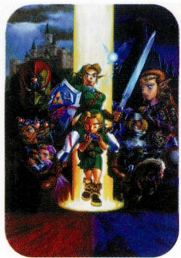
↑右下に見えるアイテムはもしや…?

もっておきたいアイテム

デクの盾

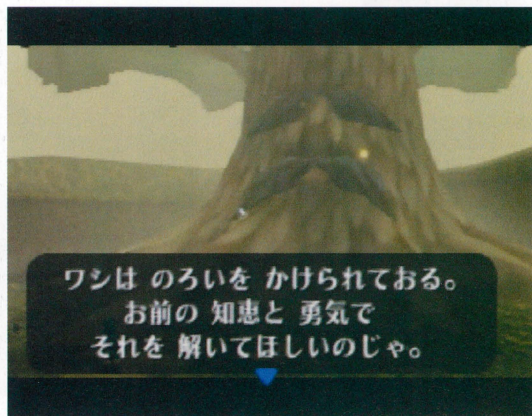
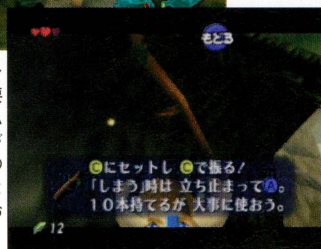
デクの樹サマに会いに行くために必要となるもうひとつのアイテム。敵と遭遇した時にも重宝するので、ぜひとも探しだそう！

↑→新しい武器や防具を入手したら必ず装備しよう

←リンクにライバル心を持ってるようなミド。デクの樹サマにも、すんなり会わせてくれないしさぁ。イジワルなんだよね～

序盤最大の山、デクの樹サマ内を探索しよう

これで準備も整い、やっとこさ守護神デクの樹サマに会いにいけるようになるわけだが、会いに行く途中、初の敵が出現するので、注意深く進もう。こんな所でやられたら情けないからね。敵を倒すと『デクの棒』がゲットできるぞ。さて、この後物語は急展開していくが…。

←今までコキリの村で練習してきたアクションを実行する時だ!

→ダンジョンの中で重要なアイテムになるのがこの『デクの棒』。ぜひとも持っておきたい

↑やっと会えたデクの樹サマは、呪いをかけられていた。どうする?

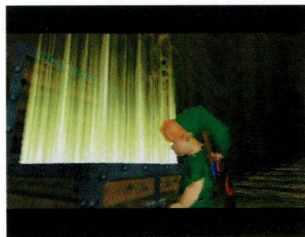
デクの樹サマの内部は秘密がいっぱい!

驚くことに、デクの樹サマの中はモンスターに侵食されていた。この序盤の最大の山場である「デクの樹サマ内」はかなり広大なダンジョンになっていて、ひと癖もふた癖ある敵や、頭を悩ませる仕掛けが君を待っている。デクの樹サマを助けるためにも、何とかして頑張らねば!

もっておきたいアイテム

妖精のパチンコ

敵や遠くにあるものを、狙い撃てる万能アイテム「妖精のパチンコ」。ダンジョン攻略には欠かせないぞ。パチンコのタマには「デクのタネ」を使うので少なくなったら補充しよう。

↑この先になにが待っているのか…

↑宝箱の中には役立つアイテムが入っている。必ず見つけだそう

もっておきたいアイテム

デクの木

敵を倒すことで得ることができるアイテム。攻撃をするだけでなく、他にも色々な用途に使用することができるので大事にしよう。

↑妖精ナビィは、ヒントや敵の弱点を教えてくれる。ナビィの体が光ったら注目!

リンクのアクション のぼる

ダンジョンなどに入ったら、はしごなどを使って上の階に行くことができる。ここまでは当たり前だが、一見、登れなさそうに見える壁なども、ツタなどがからみついていれば、登ることができるので、とりあえず見かけたら試してみよう。

↑はしごやツタが見えたら、登ってみるべし。突破口が開けるかも

リンクの頭脳を駆使すれば、きっと道は開けるハズ

←進む道が無くなってしまった時は、周りを見回して、怪しいところをチェックしてみよう。時にはパチンコを使ってみると、何かいいことがあるかもしれないぞ

→パチンコで攻撃しても、タマがはね返されてしまう敵もいる。どうしたら倒せるのか? よく観察してみよう

アイテムも装備

アイテムも武器と同じく、忘れずに装備しよう。3つのアイテムをコントローラーのCボタンに割り振って常備できる。ワンボタンで全てのアクションが行える。

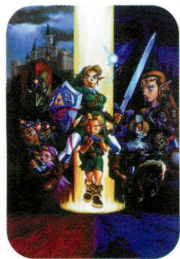
↑アイテム装備は3つまで可能だ

リンクのアクション 盾を使う

ダンジョン内には、自ら攻撃しても倒せない敵が出てくる。そんな時は盾で、敵の攻撃を跳ね返してしまおう。そうすれば道が開けることもあるかも?

↑吐き出してくるタマを跳ね返そう

戦いは終わり、そしてリンクは新たな冒険に旅立つ

謎を解いて先に進むのだ〜デクの樹サマ内の中盤、そしてボス戦へ

ダンジョンにいる敵は、千差万別。簡単に倒せるヤツもいれば、ちょっと頭を捻らないとダメなやつまで盛り沢山。仕掛けも結構難しいのがあったりする。しかし、ちゃんと敵には弱点がある。だからナビィのアドバイスを聞いたり、コントローラのZボタンを押して、ロックオンをうまく使ってみよう。きっと道が開けるはずだ。

↑適当に倒していたのでは先に進むことが出来ないこともある。ヒントはどこかにあるハズ。くまなく探してみよう

↑この下に何かがありそうだけど、どうしたら行ける？

←迷子にならないよう随時マップで確認

←↑しょうもないギャグを言ってるけれど、中には重要なヒントを言ってくれる場合も…

もっておきたいアイテム
デクのタネ

常に常備しておきたいのがこの『デクのタネ』。ダンジョン攻略に必要な場面でも大活躍する。草を切ったりすると入手できたりする。ただ、この実単体では使えないけどね

リンクのアクション 押す

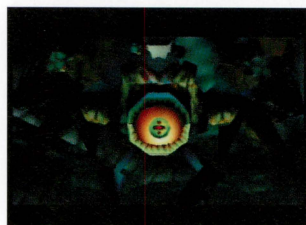
リンクは重い物を押すこともできる。Aボタンでつかんで、押したい方向にスティックを倒せばOKだ。

↑随所で役に立つアクションだ

リンクのアクション もぐる

リンクは水中に潜ることもできる。デクの樹の中で怪しいところがあったら、試しに潜ってみよう。意外な場所に仕掛けがあったりする。でも、こどもリンクでは、3秒間しか潜ることができないので、深いところまで潜ることができないのが残念。やはり、おとなリンクになるまでのガマンか？

↑こんなところにも仕掛けが

ボス「ゴーマ」との戦いに向けて

↑こいつがデクの樹サマを苦しめている悪いヤツ。隠れているのでくまなく探そう

↑メチャクチャ堅いボディを持つボス「ゴーマ」。弱点はどこなんだ？

CMでリアルに伝わるゼルダの面白さ

タレントやアイドルを使ったCMが上手な任天堂。裕木奈江や木村拓也、最近では広末涼子が出演し、話題を呼んだが、『ゼルダの伝説 時のオカリナ』では、さらに豪華なメンツが揃った。女優、稲森いずみを筆頭に、SFC版ゼルダのCMにも出演した、スチャダラパーのBOSE、叫ぶ詩人の会のドリアン助川などが、TVを前にゼルダをプレイしている姿を放映している。早速、TVをチェックだ！

←真剣な顔でゼルダをプレイする稲森いずみ。う〜ん、キレイっす

コキリ村からの旅立ち、そして新たな冒険へ…

デクの樹サマ内をクリアすると、ハイラルに関する衝撃的な事実をデクの樹サマ自身から明かされる。そして…。ついにリンクが旅立つときが来た。森の仲間に別れを惜しむ間もなく、旅立つリンク。そんな時、友人のサリアが『オカリナ』を持ってきた。このオカリナにはどんな秘密があるのか。ハイラルはどうなってしまうのか。この後は君の目で確かめてくれ。

↑サリナとの別れ。辛いっす

もっておきたいアイテム
オカリナ

タイトルにもあるように、重要な役割を持つ『オカリナ』。特定のメロディを吹くといろいろな効果が現れる。物語を進めるうちにさまざまな人がメロディを教えてくれる

←サリナが大事なオカリナをもらいリンクは世界へ旅立つ。これからが真の試練が始まる

■構成・文／森 隆義

任天堂
12月6日発売予定
価格：6800円
アクションアドベンチャー
1人プレイ、振動パック対応

『ドンキーコング』など、良質なゲームを制作し、日本での認知度も高いレア社の最新作『バンジョーとカズーイの大冒険』。アメリカで大ヒットを記録したコミカルアクションが、この冬いよいよ日本で発売だ!!

いじわる魔女のグランチルダにさらわれた妹を救うため、くまのバンジョーと、とりのカズーイが大活躍!! 各ステージに仕掛けられた豊富な仕掛け、多彩なアクション、そして易しすぎず、難しすぎない絶妙なゲームバランス。あの宮本茂氏をして「『マリオ64』を超えた」と言わしめたこのゲームの魅力を、キャラクター紹介と最初の2ステージのカンタンな攻略テクニック、そしてアクション解説と一緒に紹介していこう。

①バンジョー（くま・オス）

このゲームの主人公。魔女グランチルダにさらわれた妹のチューティを救出するため、グランチルダとりでへ向かう。ログセは「ダハ!!」

←熊と出会ったら、木に登るか死んだフリをするのが通説。しかし、バンジョーは木でもハシゴでもグイグイ登ることができる。森で出会いたくないキャラクターナンバーワン

②カズーイ（とり・メス）

バンジョーと同棲(?)している鳥。サブキャラクターと思われがちな存在だが、攻撃や行動アクションの要はこちら。

→その大きな翼は、陸海空あらゆる場面で力強く羽ばたく。水中では推進力に、そして空中ではこのように滑空・上昇を担う。太陽に向かって飛ぶと、光が反射してとてもキレイ

③グランチルダ（魔女）

←若さを取り戻すため、世界一カワイイと評判のチューティをさらう。非常に醜い外見だが、若返るとベリーいいオンナ。妹の救出をとるか美女復活をとるか。それが問題だ

④チューティ（くま・メス）

↑兄バンジョーと冒険の旅に出かける予定だったところ、グランチルダにさらわれる。若さを奪われるとモンスター化してしまうが、これはこれで愛敬があったりする

⑤ブレンチルダ（魔女の妹）

←魔女グランチルダの妹だが、姉と違ってバンジョーたちの味方。いく先々でグランチルダに関する情報を3つずつ教えてくれる

⑥マンボ・ジャンボ（まじないし）

←「マンボまうんてん」に住むガイコツ酋長。指定されたぶんだけマジックドクロを集めると、様々な生き物に変身させてくれる

バンジョーとカズーイのスーパーアクション

バンジョーとカズーイには、それぞれの特性を活かした技が計10種類以上もある。しかし、どのアクションも最初から使えるワケではなく、ステージのどこかにいるモグラのボトルズに教えてもらわなくては、アクションを拾得することができない。まずは練習ステージで基本的なアクションを覚えてから冒険に臨もう。

名前：タマゴミサイル

アイテムである「たまご」を口とお尻の2方向へ発射するアクション。射程距離はかなり長い。

→敵を倒す以外にも使い道がある。たとえばトーテムポールの口に入れてみると…？

名前：くちばしミサイル

バンジョーとカズーイによるコンビネーションアクション。ジャンプ中、正面に向かって攻撃する。

↑「おたからザクザクびーち」のボスはこの攻撃で倒そう

名前：カズーイダッシュ

バンジョーよりもスピードが速く、また急勾配も平気で走破することができる、スグレモノの技。

→様々な場面でキーとなる重要なアクション。必ず習得すべし!!

名前：くちばしバスター

ジャンプから真下に向かって垂直に、高速で落下する無敵の攻撃方法。攻撃以外にも使用用途は多い。

→床にプレートなどを見つけたら、その上でやってみると…？

⑦ボトルズ（もぐら・オス）

↑バンジョーたちに様々な技を教えるインストラクター的存在。声が「できるかな」のごん太君に似ている。彼に会うにはモグラ塚（写真右上）を探せ!!

グランチルダとりでには仕掛けがいっぱい

マンボまうんてん

さらわれた妹を追って、グランチルダとりでにたどり着いたバンジョーたち。あやしげな未完成の絵を前に四苦八苦していると、突然「マンボまうんてん」の入り口が開いた…。最初のステージだけあって難易度は高くないが、パーフェクト(シグソーピースを10個、オンプを100個)を取るのはちょっと大変かも。ヒントは「たまごミサイル」と「くちばしバスター」をうまく使うということ。また、ジンジョーを5匹助け出してシグソーピースをもらうのも忘れないように。

←マンボジャンボが住む村の集落は「くちばしバスター」で壊せるぞ

↑白アリに変身したら塔へゴー。今なら滑る足場もスムーズに昇れるのだ

←オレンジが大好きなチンピーには、木になっている実をプレゼントしてあげよう

↑ボスのコンガは近づく者に容赦なくオレンジをぶつけてくる。奴から反撃されない位置に立ち「たまごミサイル」で狙撃だ

おたからザクザクびーち

このゲームの本領が発揮されるのは、このステージから。バンジョーたちの行動範囲が海中や空にまで広がり、360度あらゆる方向からアプローチが可能。それだけにシグソーもオンプもわかりにくいポイントに隠されており、海中や切り立った崖の裏側などもくまなく探索する必要がある。水に潜るときは空気の残量とサメに気をつけよう。

↑お宝をなくしてメソメソなげいているカバの船長。助けてあげるといいことが…

↑座礁した船の上に怪しいくぼみを発見。こんな時は「くちばしバスター」が効果的？

→浸水した船の中には様々なアイテムが。入り口は2ヶ所あるぞ

→水中に沈む建物の中には謎のクロスワードが。よーく考えてみよう

↑「×」印の上で「くちばしバスター」。すると「←」印に変化するので、その方向へ飛ぼう

←ボスのニッパーはハサミを2回振り回した後、正面にスキができる。そこを狙って「きつつきアタック」を仕掛ければ…。この後の展開は、自分の目で確かめてくれ！

このあとのステージは……

↑水中に鋭い歯をした巨大な魚が!! 敵か、それとも味方なのか…

↑不気味な雰囲気をした沼の上には、ツタに覆われたアヤしい建物がそびえたつ

↑寒々とした氷の世界では、大きな氷の球がバンジョー立ちの行く手を阻む

アイテムを有効に活用しよう！

グランチルダとりでには仕掛けがいっぱい。ここで紹介するアイテムを上手に使わないと、チューティが捕らわれた部屋にはとてもたどり着くことができない。とくにオンプとシグソーピースはステージの扉を開けるために必須なので、欠かさずぜんぶ集めたい。このほかにもまだまだアイテムがあるぞ。

①シグソーピース 各ステージへのゲートを開くためのアイテム。必要なピースの数はまちまちだが、どのステージにも10枚ずつ隠されている。	**④ハチミツ** 敵を倒すか、みつばちの巣箱を破壊すると出てくる固形ハチミツ。ひとつ取るごとに体力がワンポイント回復する。	**⑦きんのハネ** このアイテムを持っている時、ある技を使うことで一定時間無敵になる。10枚までストック可能。
②オンプ（音符） グランチルダとりでに点在する音符ドアを開けるために必要。各ステージに100枚ずつ隠されている。	**⑤タマゴ** カズーイの必殺武器。ボトルズから技を習っていれば、口、もしくはお尻の2方向から発射できる。100個までストック可能。	**⑧ジンジョー** 赤、青、黄色、緑、紫色をした5匹の鳥たち。各ステージに捕らわれており、5匹ぜんぶ助け出すとシグソーピースを1個もらえる。
③マジックドクロ 各ステージに数個隠されているドクロ。一定数集めてマンボ・ジャンボに渡すと、様々な生き物に変身させてくれる。	**⑥あかいハネ** ある場所から、カズーイが空へ飛び立つために必要なアイテム。上昇するたびに1枚づつ消耗する。50枚までストック可能。	**⑨1UP** いわゆるひとつの1UPアイテム。取るとプレイヤー数が1人ストックされる。各ステージに数個隠されている。

■構成・文／矢部直治

携帯ゲーム機の真打ち登場！
ゲームボーイカラー発売

みんなはもう『ゲームボーイカラー』をゲットしたかな。「えっゲットしてない!!」そんなあなたはここを読んだらすぐお店に買いにいきましょう。それほどスゴイんだから

あのゲームボーイがカラーに生まれ変わって帰ってきた! しかも、単にカラーになっただけじゃない。ゲームボーイカラーは液晶に最先端の反射型TFTカラー液晶を採用することで、ベリービューティフルな表示を実現。さらに従来のゲームボーイに比べ、圧倒的に残像が少なくなっている(ここが非常に重要)。これで動きの速いアクションゲームだってバッチリだ。さらにカラーなのに、単三アルカリ電池で約20時間もの長時間プレイが可能。大きさ的にもゲームボーイポケットとほとんど同じだというから、一度使っちゃったら手放せなくなる心地よさ。発売から10年経っても常に現役選手でいるゲームボーイシリーズ。でもそれが、優良な物しか送り出さない、任天堂の優れたハードなのだ。また、12月にはあの名作ソフト『ゼルダの伝説』もゲームボーイカラー対応になって発売される。こちらも要チェックだ。

●ゲームボーイカラーにはストラップホールがついている。お気に入りのキャラクターストラップをつけて、どんどん外に出かけよう！
●下部分が丸みを帯びたデザインに変更。長時間プレイの時には手に負担がかからなくて嬉しいね。
●ロゴも従来の物から変更されている。大きく目立つカラフルなロゴが印象的。

●反射型ＴＦＴカラー液晶採用　●赤外線通信機能標準装備
●32000色中56色同時発色可能　●単三アルカリ電池2本使用
●連続20時間使用可能　●価格8900円

ゲームボーイカラー 6色発売 キミはどの色を選ぶ？

カラーバリエーションが豊富なゲームボーイに続けと、ゲームボーイカラーもすでに6色が発売されている。今後、メーカーオリジナル物やプレミアバージョンも続々と発売されるかも?

Blue
女の子が持っていてもサマになるブルー。アウトドア使用っぽい感じ

Red
おなじみのレッド。基本色だからとりあえずコレを抑えておけば安心？

Yellow
定番カラーイエローも登場。丸みを帯びたボディとあいまってかわいさ抜群！

Purpule
落ち着いたパープルなら大人が持っていても恥ずかしくない。ロゴとの相性もいい感じ。

Clear
人気のスケルトンタイプも登場。流行りに乗りたい人はこちらをゲットか？

Clear Purpule
人気ダントツのクリアパープルがカラーゲームボーイにも登場。

同時発売ソフトは2つ！ 他にも続々登場するぞ

ワリオランド2 ー盗まれた財宝ー

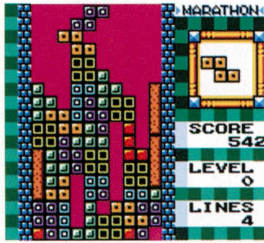
任天堂
発売中
価格：3500円
アクション　1人プレイ

カラーゲームボーイ対応第1弾ソフトは何とワリオの『ワリオランド２』。不死身の主人公ワリオを操りながら、各ステージの謎をといていくアクションだ。ワリオの豊富な動きがコミカルで見ていて飽きないぞ。

←多彩な動作が魅力の『ワリオランド』、マリオを差し置いて主役のこの作品、任天堂マニアならプレイすべき

テトリスデラックス

任天堂
発売中
価格：3500円
パズル　1人プレイ

世界中を熱狂させたパズルゲーム『テトリス』がカラーになって登場。カラーになつたことで、ブロックの色もクッキリハッキリ。プレイしやすくなっている。通信ケーブルを使った対戦もサポートしているので友達とも気軽に遊べる。

←パズルゲームの定番『テトリス』もカラーになって復活！

■構成/文　森隆義

ミニ四駆 レッツ&ゴー!! POWER WGP2

任天堂
書き換え中
価格：2500円
ミニ四駆RPG
１人プレイ

実は筆者、ものすごくミニ四駆ハマってます(ちなみに豪君派)。そんなだけに、このゲーム、スゴイ期待していたんですよ。バリバリにマシンをセッティングできるかな〜と思って。…しかし、ゲームはストーリー重視のRPGというではないですか。あぁ〜と思いつつも、とりあえずプレイしてみると…ごめんなさい。僕が悪かったです。メチャクチャ面白いじゃないですか。コミック「WGP編」の続編シナリオを楽しめるし（このゲームだけ!)、レースシーンは迫力万点。思わず、ストーリーにグイグイ引き込まれてしまいました。しかも、ニンテンドウパワーオリジナルソフトということで、絶対他には移植されないだろうしね。セッティング? 遊んでいるうちにどうでも良くなっちゃいました。とにかく、原作好き、ミニよ四駆好きならローソンへ迷わず走ろう!

↑町中では、ライバルなどから挑戦を受けたりなど、イベントレースが発生する。マシンを鍛えてイベントクリアだ!

↑WGPに勝つために、マシンを鍛えよう。町のあちこちにあるレース場で、GPチップの経験値を稼いでマシンを鍛えよう

←このゲームにしか登場しないライバルチームも登場する

←星馬烈…TRFビクトリーズのリーダー。マシンは、コーナリング重視にセッティングしている

←三国藤吉…三国コンツェルンの御曹司。マシンセッティングはコーナリング重視のスピンバーパー

←鷹羽リョウ…星馬豪と並ぶスピードレーサー。マシンは、特殊素材をまとったネオトライダガーZMC

←星馬豪…星馬烈の弟。かっとびスピードレーサー。マシンは直線重視型のビートマグナム

←J…かつてはTRFビクトリーズと対立していたが、今はチームメイト。マシンセッティングはバランス重視型

↑各キャラごとに必殺技が使える。アニメーションの後、マシンが派手に爆走するシーンは、ファンには感激モノだ

■構成・文　森隆義

ゲームボーイで遊ぼう!!

【1】ゲームボーイ「ポケットソナー」を持って外へ行こう（ブラックバス釣り編）

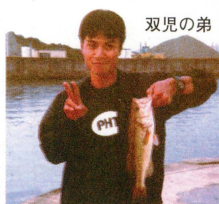
ゲームボーイの周辺機器を骨の髄まで遊び尽くすコーナー。第1回目は、魚群探知機「ポケットソナー」を使って、ブラックバスでも釣ってみるかと、本誌デザイナーK氏、K氏の友人のH氏(双子!)らと、茨城県霞ヶ浦まで行ってきました! さて、このポケットソナー。ブイという重りを水中に投げ込み、水深、魚の探知を設定すると、ブイの近くにいる魚を表示してくれる優れもの。これさえあえばすぐ釣れると思っていたんだけど…(以下は、デザイナーK氏のレポートを参照してね)。

↑オカッパリバサー憧れの魚群探知機が、ゲームボーイで登場!! 今日はこれでガンガン釣りまくるつもり

↑まずはポケットソナーで、フィールドの状況を確認! ベイトフィッシュは豊富そうけど…釣れないんだこれが

↑「ポケットソナー」の小魚までも探知する便利さが、裏目に出た？ イライラムードが漂い始める

双児の兄

↑ファーストヒットは船を繋ぐロープ。「ブラックバスってこんなんじゃないですよね」ポケットソナー、実は役にたたないのか？と、一同不安になる

双児の弟

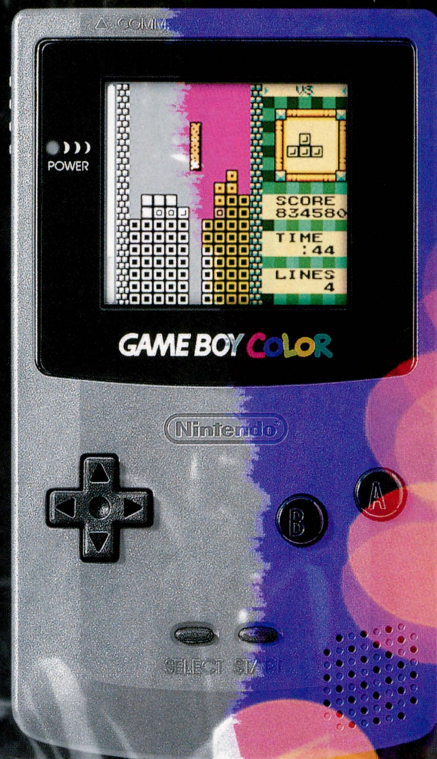
↑そして日も暮れ始めたその時、ついに兄を差し置いて双児の弟が釣りやがった「ポケットソナーのおかげです」

↑夜までネバリにネバッて、ついにきました45センチ。あ〜、これで家に帰れるよ〜。「ありがとう、ゲームボーイ！ ありがとう、ポケットソナー」

【2】ポケットカメラで遊ぼう

↑H編集者から「ポケットカメラで、何か取ってこい」と言われ、悩んでいたところ、たまたま友人の結婚パーティーがあったので、ネタにしました。店の中が思っていた以上に暗い照明だったのに、ポケットカメラは結構写りが良くてビックリ。自然光だったら、もっと良く写るんだろうな〜。それにしてもよくできてるよな。次はゲイバーで写真でも撮るか。とにかく御2人とも、お幸せに。

■イラスト/宮森ハナ

Nintendo

色のあるよろこび。

nintendo980910

GAME BOY® COLOR

'98年10月21日発売　希望小売価格8,900円(税別)

モノクロからカラーへ・・・新たな進化を遂げ、ゲームボーイカラーデビュー

●見やすい画面
液晶は反射型TFTカラー液晶採用。動きの早いアクションゲームもはっきり表示できます。

●すべてのソフトがカラーでよみがえる
ゲームボーイ用ソフトすべてをカラーで楽しむことができます。（4〜10色）
ゲームボーイカラー用ソフトは、よりカラフルなゲームを楽しむことができます。(32000色中56色)

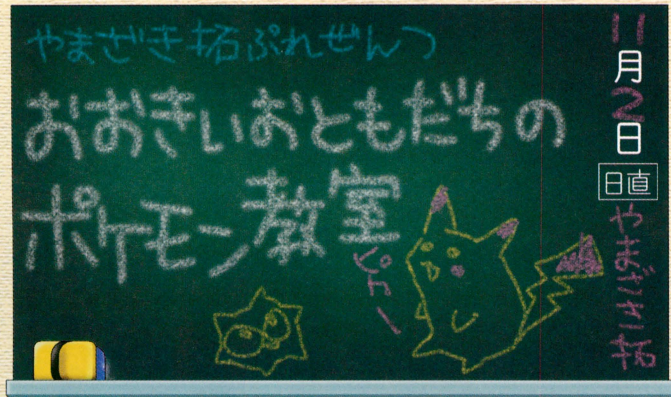
●赤外線通信機能を搭載
今までのゲームボーイにはなかった、赤外線通信機能を標準装備。

●20時間連続プレイ可能
単三アルカリ乾電池2本で約20時間遊ぶことができます。

●カラーソフトぞくぞく登場
カラーソフト、「テトリスDX」「ワリオランド2」同時発売。
（従来のゲームボーイシリーズでも使用できます。）

選べるボディカラー・全6色

任天堂株式会社　本社　〒605-8660　京都市東山区福稲上高松町60番地　TEL.(075)541-6113
任天堂テレホンサービス　東京(03)3540-9999／大阪(06)376-3355／京都(075)525-3444
名古屋(052)586-3000／岡山(086)255-2130／札幌(011)612-4144
Home page「http://www.nintendo.co.jp」

nintendo980910

第5回 振り向けば後ろに黄色いお友達がいた

てコトで、『ポケットモンスター ピカチュウ』を今回は扱ってみたい。なお攻略はそっちのけ。ピカチュウさえ出てれば いいや(おい)。

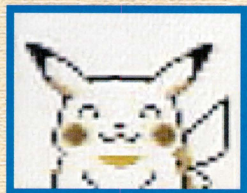
POCKET MONSTERS ポケットモンスター ピカチュウ
Ⓢ'95.'96.'98 GAME FREAK inc.

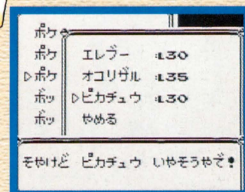
で、どんなピカチュウ見ました?

買った理由がどうであれ、ピカチュウバージョンであるからにはピカチュウにかまってあげないと、まずはお話にならない。いきなりパソコンに預けてしまうようでは、ソフトを買うこと自体間違っている。

まずは、後ろに連れて歩くのが基本。ピカチュウが喜びそうなことをしてあげるのが吉である。具体的には、戦闘させてレベルアップさせたり、どうぐとかわざマシンを使ったりだ(「かみなりのいし」は×)。

とはいえ、怒った顔もけっこうかわいかったりするので、一度はやってみてもいいだろう。え、その後の責任?…知らん。(←ひどい)

↑『ポケスタ』を使えばこんな画面に。ピカチュウだらけで悶絶(推定)

←逃がそうとすると嫌がる。ごきげんも大幅に下がるし

↑ごきげんが最高に近い状態の時に話しかけるとこの通り。Oh my friend～!!

↑まさに「どんゾコ」までごきげんが落ちた状態。鳴き声もスゴイ!!

↑「なみのりピカチュウ」でできる「ピカチュウのサマービーチ」。現在『ポケスタ』でゲット可能

←ちゃんとかまってあげれば、ごきげんもこの通り

なんかスゴイもん覚えるんですけど

「ピカチュウバージョン」では、一部のポケモンのわざの覚え方が、他のバージョンとは違っている。

その筆頭はもちろんピカチュウ。なんと、自力で10まんボルトを覚えてしまうのだ! これを含めて、自力で覚えるわざの数はなんと11も! 優遇されすぎだぞ、お前。

ピカチュウ L26 51/ 59
ピカチュウは あたらしく 10まんボルトを おぼえた……!

↑わざマシン24が節約できる!! ありがたいっす

ポケットピカチュウ げーむじん出張版 愛のおたより倶楽部

さて前回に続き、「もしピカチュウが実在したら」のハガキ紹介である。

多かったものとしては、①だっこ②散歩③遊ぶ④旅⑤寝る…など。それ以外で目立ったものとして、こんなのをいただいた。

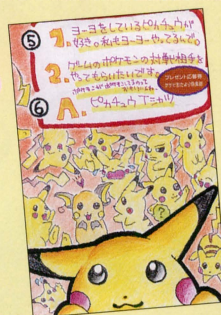
「もちろんピカチュウと一緒にポケモンリーグに挑戦する!?」【福岡県・らった】

「そこらの犬猫より頭いいから、芸仕込むだろうね…」【神奈川県・Jamおじさん】

「ピカチュウの電撃がどんなものか、一度浴びてみたい」【岐阜県・ゆきのパパ】

中には「あくび」についてこんなツッコミ。

「これは、犬の遠吠えに相当するものです。あくびだったら、プレゼントをあげた主人に失礼というもの」【東京都・坂政樹】

…いや、そういう失礼なヤツなんです(笑)。

↑あ、1匹…【愛知県・ぼけっとカイリキー新発売】

↓右のカボチャがナイス!【京都府・泉川英子】

総天然色イラスト大襲来

今号からこっちもおまかせ（く）
お悩みの相談にものりま～す（ち）

↑（茨城県・P成） 小さくてごめんね（ち）

↑（静岡県・篠北りな） この胸に…（く）

↑（名古屋市・水無月） いいセンス（ち）

↑（福岡県・三角幸） カラーイラスト大襲来の端はこちらのマルチから（く）

↑「少し間違えたが、マルチ（長野県・羽月桜雅）」 かわいいです（ち）

←（長野県・羽月桜雅） またメイド。メイド（く）

→（神奈川県・たかびせっか）色使いサイコー（く）

→（埼玉県・山地踏破） ルフィーとジャン。みなさん大特集は楽しんでいただけたかしら？（ち）

←「初投稿にして初CG（埼玉県・よしかづ）」 今号のイチオシ（く）

↑「ちょっちくるった（東京都・さつお君）」 いや全然！（く）

↑（埼玉県・砂風流行） この人も色を見るのが楽しい人（ち）

←（栃木県・武藤広幸） メイドさん。メイドさんなのか？ 世の中は。よし、ゲーくんも（く）

←「見晴ちゃんのつもり（愛知県・けろっと）」 色が濁ったのが残念（く）

←（福岡県・平山渚） デザイン性のある人ね。次号にも期待します（ち）

←（千葉県・神来せあ） モノクロにも登場した、某常連さん。忘れるな（く）

↑「ニュージーランドで牛に食われかけました（大阪府・月子）」 ええ、こうなったらやっちゃいます。ズバリ『月子ミュージアム』。月子さんのすごいところは、色が濁っているのに「キレイ」なとこ（く）

←（神奈川県・万華鏡）目の描き込みで、きっと上達！（ち）

←（栃木県・武藤広達）再登場。彼の絵、なんかはずせない（く）

↑（福岡県・智べぇ－）インパクトはホントすごい（ち）

↑（福岡県・Go.）３兄弟長男、芸風広いなー（く）

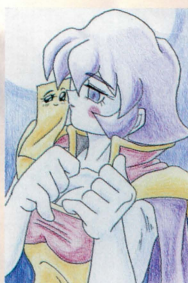
←（茨城県・村雨昴）原画を見ると、もっとすごいの。次はもっと大きくしますね（ち）

←「まとめ送りOKですか？（千葉県・唐川遊人）」もちろんオッケー。今号カラー大襲来の、右の看板イラスト。これからもバシバシ送って（く）

←（埼玉県・笙乃あき）こちらもメインにしたかったの。美少年コーナーつくりましょ（ち）

↑（福岡県・てつジン）３兄弟の３男なの？（ち）

↑「地球描くのがメイン（青森県・天馬いさご）」

↑（兵庫県・野田勝宏）CGもレニも大歓迎（ち）

←（神奈川県・宮内雅崇）色鉛筆使いの魔術師。今後そう呼ぶ（く）

←（秋田県・時雨はるか）今度はエレガントで攻めてみて！（ち）

↓（岩手県・松本さくら）ゴメンね小さくて（く）

↑（茨城県・高橋みかん飴）美少年投稿募集、コーナー化（ち）

←（神奈川県・たかぜっか）むふふ、体育祭の写真こっそり送って（く）

↑「ほのぼのバイオ2」（福岡県・Go.）

←（千葉県・唐川遊人）またね（く）

募集

イラスト大募集！ CG・まとめ送りも全然OK。裏には必ず、住所・氏名・PN・それとメッセージを記載のこと！

げーむちゃんを探せ!

ゲーセンスキスキラブリーガール

第6回 原宿でげーむちゃんを探せの巻

「スゲェ夢見たよ」「どんな?」「新日レスラーが全員枕元に立ってんの、もち馬場・猪木含む」「…馬場は新日じゃねぇよ! ワケわかんねーこと言ってないで始めるぞ『げーむちゃん』原宿編!」

Hitomi&Kenji Age 16

「今日は野生をイメージしてコーディネート。さっきもストリート誌の「ケラ」から声かけられて撮られたよ。ゲームは『ぷよぷよ』が大好き! とってもラブリーだし、飽きないもん。ゲーセンももちろん2人でバリバリ行ってるよ」

編 「ケラ」ってあれだろ、有頂天の。ナゴムレーベル復活したもんね!

Kaori Age 16

「最近ハマったゲームはえっと…。『バイオハザード』と『バスト・ア…』。あれっ、カタカナの「む」ってどう書くんだっけ?」

編 アルツ入ってんなぁ。『バスト・ア・ムーブ』でしょ。「ム」の字も書けないとは重症?

Nami Age 17

「少ーしパンクチックな『影牢』の世界観がステキ! ゲーセンは行かないけど、プレステでこれからゲーマー目指して頑張ります!」

編 じゃあ、これから「げーむじん」でバイトする? 時給安いけどさ…。

Mai Age 17

「散歩中です。最近よく弟と原宿に来ます。楽しいっすよねん、散歩! ゲームは弟がサターンしか持ってないからあまりやらないかな」

編 ミッキーのテンガロンハットがグゥ。弟とより彼氏と歩きましょう。

Yoko Age 16

「今日のファッションは違うけど、今はW<にハマッてる。プロペラも大好きです。え、ゲーセン? プリクラくらいかなぁ」

編 ピン止めがちょっとオリーブ少女っぽいのにW<好きとは…。

Yukari Age 16

「今日はつけ毛でキメてみました。『JUDY AND MARY』のYUKIちゃんが大大大好き! ゲームは格闘の『鉄拳3』が好き。あっ、この手に書いてある文字ですか? 友達に30円借りたんで忘れないようにね…」

編 ちなみに僕は30万円借りてるけれど、怖い人が催促に来るから忘れません。

Arisa Age 15

「プレステとゲームボーイが家に1台ずつあります。でも自分でゲームはしないんです。それよりも、もっといっぱいオシャレをしたいです」

編 その胸の音符はもしかして聖子ブランドの「フローレンスセイコ?」…違うか。

Keiko Age 19

「私、ゲームすっごい好きなんですよぉ。今は『ビートマニア』が一番大好き。早く3RDが出ないかなぁ。楽しみにしてるんです」

編 ボクに手取り足取り教えて下さい。特に足とか腰回りを重点的に…。

Yuka Age 16

「今から文化屋まで買い物に行くところです。ゲーム?『パラッパラッパー』のロドニーキャラクターが好きだな。ゲーセンにもよく行ってるよ。皆さん、お友達になりましょう!」

編 その王冠をくれたらみんなすぐに友達になるハズ。だって王冠だし〜。

Ayako&Saori Age 14&13

「こんにちは、よろしく。パンダです。スーファミ持ってます。好きなゲームはありません。」「同じく。頑張って下さい」

編 それにしても目立ち過ぎだよ〜。でも、げーむちゃんなら動物だってオッケーさ!

ゲームは「センス」が決め手よね

Tomoyo Age 18

「今日の格好は和風をイメージしてます。小道具として、七五三で使ったセンスを今朝、お母さんから出してきてもらいました。ゲームは『X』が大好き。ハマリまくってます。これからも楽しいゲームをいっぱい作って下さいね!」

編 メーカーさん、げーむちゃんからの御要望ですよ。頑張って!

Etsuko & Kimio Age 15&16

「頭の王冠は朝、5分くらいで作りました。ゲームはプレステは持ってるけど『ぷよぷよ』くらいしかわかんないよ〜。とにかくお腹減ったぁ。今から2人で御飯を食べに行ってきまーす!」

編 姫!空腹ですか。ならば、この懐で暖めた「ぷよまん」をば御賞味を。

Sakiko Age 16

「買い物途中なんです。これからMILKに行くところ。好きなゲームですか? う〜ん、元祖ファミコンのマリオ。実はそれしかわからないんだけど。ゲームはあんまりやらないんですぅ。ごめんなさい」

編 げーむちゃんじゃなくてもかわいいから許しちゃうニャー。

今回は『鉄人28号』…もうこれでキマリ！　でしょう。カッコよ～いロボットフィギュアが多い中、レトロ感たっぷりでシンプルなつくりに、哀愁を感じるっす！　当然「欲しい！」Aと思った人は、ZAAP!まで連絡してくれ。

CAPTAIN ACTION

1966年から1967年にかけて、たった2年間だけ発売されていた「キャプテン・アクション」（わかりやすくいえばアメリカ版・変身サイボーグ）が、今年ついに待望の復活っす！　もともと発売していたメーカーはアイデアル社だけど、今回のリプロ版はプレイング・マンティス社からのリリース（うーん、わかんない人には名前を言ってもさっぱりだろうけど）!!　オリジナル版は、現在ちょっと考えられないぐらいのプレミアが付いてて、そう簡単に手に入れられるモノでもないので、このシリーズの復刻はうれしいところ。

MUST HAVEなアイテムです。

Dr.EVIL

「キャプテン・アクション」究極の敵として登場したのが、この「ドクター・イーヴィル」です。今回、「キャプテン・アクション」とともに復活！　やっぱり、ヒーローには敵役がつきものってワケです。ディテールに関していえば、脳味噌は見えてるわ、目玉は飛び出してるわ、体は真っ青で血の気ゼロだわ、ここまでくれば笑っちゃうしかないってぐらい、「ワル」を表現してくれてます。オリジナル版は、高いし手に入りにくいので、このリプロ版をどうぞ。だって、これなら箱から出して思う存分遊べるしね。

鉄人28号

「やってくれました！」というのが、正直な感想です。アクションフィギュア・ブームまっさかりの今、日本のいろんなメーカーからアクションフィギュアが発売されていますが、可動部分から塗装にいたるまで、ここまでこだわった完成度の高いモノがあったでしょうか!?　いやない!!（←反語表現）さすが、メディコム・トイです。これこそ、日本が世界に誇れるアクションフィギュアだということは間違いないでしょう。

JOHNNY LIGHTNING MEAN MACHINE

言わずと知れた『チキチキマシーン猛レース』の「ゼロゼロマシーン」!!　以前タカラから発売されていた、けっこうデフォルメがかったモールドの『チョロQ』版に対して、完全なミニカーのテイストで仕上げたのが、今回の「MEAN MACHINE」（アメリカでは、こう言うんです）!!　とりあえず隣にケンケンのおもちゃは必要でしょう！　って気分にさせずにはおかない一品です。

フロントミッション 2nd

――ウォーラスのガレキ登場！

ハードなストーリー、様々な戦場で繰り広げられるドラマが人気を得た『フロントミッション2nd』。その中でプレイヤーの愛機となるウォーラスが、ガレージキットで壽屋から発売された。また同シリーズとのパーツ交換も可能なので、自分好みの機体を作り上げていく楽しみが、ガレージキットでも楽しめる！　お問い合わせは株式会社壽屋（ショップ：045-410-1045）まで。

ザップ！

〒150-0041
東京都渋谷区神南1-3-3
サンフォーレストビル2F
TEL 03-3496-8345

輸入TOYに関しては、ココを知らなきゃモグリだ、ってお店。ベランダにいるガンビーが目印だ！

GOODS協力

スキモノルウムとは…？　それは編集者とライターが、好きなモノに対しての熱い思いを、「これでもか」というぐらいに情熱的に書きまくるページ。「いいかげんにしろ」と言われても、熱き魂はおさまらないのです。アンケート最下位？　何が書いてあるかわからない？　まあ、そういきり立たないで読んだり聴いたりしてみてよ。

COMIC

土曜ワイド殺人事件　とり・みき×ゆうきまさみ

●徳間書店●552円　文・山本幸玄

土曜ワイド、火曜サスペンス…世の中にはミステリー＆サスペンス（っぽい）ものが多い。主婦がめいいっぱいの想像力を働かせ、唾飛ばしながら名推理を自慢げに披露する…そんなぬるま湯ミステリーを模した推理漫画が、本書である。

主人公は巨乳のA子。漫画家アシスタントやメイドなどに就き、次々と起こる連続殺人事件に巻き込まれていく！　何かというと脱いでいるそのヌーディストぶりに、ニキビ面した少年読者のリビドーは、もう爆発寸前！　とり・みきの卓越した超絶ギャグセンスと、ゆうきまさみのキュートな画力の組み合わせは、麦とコーラを融合させたメッコールのように甘くせつない。

巻末には著者2人の対談、制作秘話が載っているので、サブカルっ娘を自認する、高円寺辺りの不思議少女も必見だね♡

UNTITLED　岡崎京子

●角川書店●980円　文・編集部

岡崎京子の漫画は怖い。最近の男の子や女の子の、あっけらかんとした日常を描いてはいるが、キャラクターたちの心の中はあまりにも空虚だ。「あたし何かしたっていうの？　ねえ神様？」と心の中で問いつつも、「何もしてこなかった」自分。読んでいて、背筋が寒くなる。しかし、岡崎京子の漫画が、同じようにくくられる他の漫画家の作品と違うのは、それを肯定した上での「これからの何か」を提示しているからだろう。「幸せになりたい」と言ってるだけじゃ何も変わらないのだということを、「おしゃれと男の子が好きで、ちょっと危ないこともしてみたい」女の子たち、というフィルターを通して描いている。タイトルにあるように、この本は未完の作品集である。現在療養中の岡崎氏の復活を切に祈る。

BOOK

日本崖っぷち大賞　みうらじゅん、泉麻人、安齋肇、山田五郎

●毎日新聞社●1200円　文・相原亨

マイブームの仕掛人みうらじゅんと、おたく系おやじ文化人が集まり、毎回決められたテーマ（何を基準に選んでいるのかわからんが）の、ここからここまでは誰もが知ってるだろう、とおぼしき範疇について論じ合うという、『サンデー毎日』の連載をまとめた、まあ一種のバカ本です。みうら氏自身が前書きで"知り過ぎも、知らな過ぎも、非常識！"とか謳ってるけど、本編では明らかに知り過ぎ系の非常識ネタばっか奔出するところがこのメンツならでは。で、ギリギリ常識の線上に残ると認められたモノが『崖っぷち大賞』となるわけなんだが、例えば『任天堂』がテーマの回では、選考委員の4人とも名前の読み方がわからんという任天堂の社長が栄えある大賞というぐあい（山内溥さんという人らしい）。そんなの日経新聞の愛読者だって知らないんじゃないかと思うんだけど、げーむじんの読者的にはどうなんだろう？

松本人志　愛　松本人志

●朝日新聞社●1200円　文・相原亨

『UNO！』96年12月号より"特別語り下ろし連載"として21回にわたって続けられたトーク・エッセイの集成版。この人のぼやき口調って以前から耳障りな感じがしてて、それはまるで檻に入れられた猛獣が「窮屈でヤだな」とでも言ってるような感じに聞こえてたんだが、どうやらそれも半可通の見方でしかなかったらしいってことに、これを読むと少しだけ気づいたりする。マスメディアがやってることなんて、質のよくない伝言ゲームみたいなもんだってのは、オレも伝える側の立場にいて思うことだけど、受け手の人たちも、それを半ば知っていながらウワサ話の面白さだけをもてあそんでるようなマスコミ事情。それを前提に、ホンネと毒を調合しつつ繰り出される松本発言の数々。それをどう解釈するかによって読み手の心理の奥底が写し出される鏡みたいな機能もあったりして、なかなかにスリリングかもな。

CD

ファーストタイム／モーニング娘。

●発売中
●2913円
●ソニー・ミュージックエンタテインメント
文・清藤じろー

今回の4枚のラインナップを見てみると、これ以外は、納得してくれる人もいると思うのだが、問題はこのモーニング娘だ。しかし僕は75％位は、本気で書いてみたい。実際そう思ったのだからしかたない。

やはり、男にとって女の声というのは、ある種特別なモノかもしれない。微妙な音程のブレ、随所に散りばめられた囁き、ブレスの時に見せる様々な表情さえも、まんまとぼくらを幻想と錯覚の世界に誘う。これは、プロデュース力にも増して、本人たちのアーティスト・パワーによるところも大きいと思うのだ。最も、本人達がどこまで、それを意識しているかは別だが。

人間の声の力を信じている人達には、騙されたと思って聴いてみることをお勧めする。いや本当に。

UP／R.E.M.

●発売中
●2400円
●ワーナーミュージック・ジャパン
文・清藤じろー

R.E.M.に「特に思い入れがある」、と言うと嘘になるが、少なくとも、「R.E.M.は好きですか？」と問われれば、「良いバンドですよね、好きです」と答えるだろう。僕の中でR.E.M.は、No.1でこそないが、Top10の中には常に入っているロック・バンドではある。

僕が中学生の頃、Alarm、Go-Go's、Lords of New Church等と並んで新鋭ロック・バンドであったR.E.M.には、さしたる思い出もないのだが、前々作あたりか、なにげなく耳にしたR.E.M.は、ガキの頃初めて聴いたPatti Smith Groupや、Televisionのようなイメージのバンドになっていて、変にうれしかった。実に当たり前で、ギミックのない、それでいてカッコイイロック・バンドだと思う。2年ぶりのニューアルバム。Rock'n'Rollに安心したい人に。

Jazz Side of FELA・Floor Side of FELA／Fela Kuti

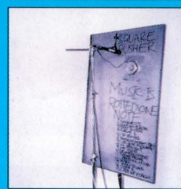
●発売中
●2400円
●ビクターエンタテインメント
文・清藤じろー

※ジャケット写真は『Jazz Side of FELA』

Fela Kutiを好きな奴とは、多分友達になれる。
Fela Kutiで踊れる奴は、多分死ぬまで踊り続けられる。
Fela Kutiの音楽を否定する奴には、多分音楽は必要ない。

こう言い切る事に、僕は何の疑問も感じないし、何の迷いもない。Fela Kutiは、人間が人間として生きることの素晴らしさ、大切さを僕に教えてくれたと思っている。そんなFela Kutiに出会えた事に喜びを感じるし、Fela Kutiを好きでいる事に誇りを感じる。Coltrane、Sun Ra、B･Marley…彼等と同じようにFela Kutiもまた、今僕が生きるべき道を示唆し、力を与え続けてくれる人々の一人だ。

早いものでFela Kutiが逝ってから一年が過ぎた。古代アフリカの死生観を持ち出すまでもなく、人の死とはその人のことを語る人がいなくなった時訪れるのだとすれば、Fela Kutiはまだ死んではいないし、僕等も決して死なせてはならないのだ。

Music Is Rotted One Note／Squarepusher

●発売中
●2400円
●ソニー・ミュージックエンタテインメント
文・清藤じろー

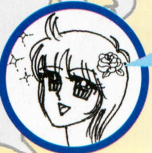
僕が最初に聴いた作品はまだSquarepusher名義ではなく、Tom Jenkinson名義の12インチだったのだが、当時すでにあのざらついた感触の、ズタズタに切り裂かれたブレイクビーツは顕在しており、後の名作『plays…』12インチで注目を浴びた頃には、もはや完成の域に達していた。正直なところ2nd Album以降は興味も薄れていたのだが、今回の作品はかなり楽しめた。

表層的に言ってしまえばエレクトロ・マイルスの今日的な展開となるのかも知れないが、これが意外なほどスムーズに聴ける。あれこれゴタクを並べるのは雑誌と評論家にまかせてDrum'n'Bass（ドラムンベース）世代のJazzの意外な真っ当さを面白がれる。

大体、名前が良いもん。Squarepusherだって。やっぱ名は体を表すね。

ひどいよ！キムラくん

メーカーさんイチオシタイトルを「場所ないね〜」の一言で、いともさっくり大海原の孤島ページ『ひどいよ！キムラくん』に流していたキムラくん。前回のエニックスさんの反撃に懲りて「もうやめようか」だって！　数少ない『ヒドキム』ファンよ、さよ〜なら〜

マイクロキャビン

小林さん

PS初のCOOLなスケボーゲームなのに。ひどいよ！　キムラくん。どうせ、水着のお姉ちゃんの広告にしか目がいかなかったでしょうね…

STREET BOARDERS

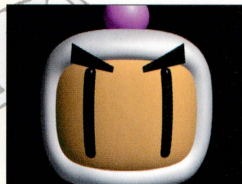
◆スポーツ　◆5800円

発売中 PS

華麗なスケボーのトリックを決めながら、滑走するPS初のスケボーゲーム。トリックは全101種類。簡単操作で初心者のキミも大技を決めろ！

ハドソン

藤原さん

世の中には約束を守る人間と、守らない人間がいます。木村編集長がこんな人だったとは…。あの店で話したことはウソだったんですか!!

ボンバーマン

◆パーティゲーム　◆5800円

12月10日発売 PS

今度のボンバーマンはノーマルモードとバトルモードの2つを持つ。ノーマルモードでは、あの初代ボンバーマンが復活するぞ！

カプコン

秋浜さん

…そうかいそうかい、そういう扱いをするんかい！　確か第1集もこのコーナーだったな。良く分かった。裁く。俺が裁く。俺流のやり方でな！

カプコン ジェネレーション ～第4集 孤高の英雄～

◆バラエティ　◆5800円

11月12日発売 PS/SS

カプコン往年の名作を集めたシリーズの第4弾は、戦場を駆け抜ける男達の伝説が堪能できる3本を収録。戦いの果てに彼らが見たものは…？

カルチュア・パブリッシャーズ

岡島さん

PSソフトが1500円で買えるこのシリーズが、こんな扱いとは…。麻雀、将棋、囲碁、花札など色々あるけど、一押しはソリティアだね！

THE ソリティア(SIMPLE1500シリーズ)

◆テーブルゲーム　◆1500円

11月19日予定 PS

誰でも知っているテーブルゲームの王道が、これまでにない低価格で気軽に遊べる。テンポ重視の快適操作性。本格的思考ルーチンで手応え十分！

講談社

杉野さん

ドラマも好評放送中の「BOYS BE…」なのに。いとも簡単に離れ小島のこのコーナーに送ってしまうなんて…。
ひどいヨ！　キムキム

「BOYS BE…2nd Season」

◆新感覚恋愛シミュレーション　◆5800円

98年12月予定 PS

ねえ！　一緒に恋しない!?　8人の女の子達が織りなす恋愛物語。カワイイ彼女たちとあったか〜い冬を過ごしちゃお！

コナミ

関口さん

「みつめてナイトR」に関して、ただの一回も問い合わせさえしてくれなかったよね〜。この恨みは忘れないから。よ〜く覚えてらっしゃい！

みつめてナイトR大冒険編

◆ロールプレイング　◆5800円

11月26日予定 PS

『みつめてナイト』が、RPGになった！　今度は、近衛騎士団長として、5人の女の子から2人を選び、王の命を救う薬を探し出せ。

SCE

ひろ奴さん

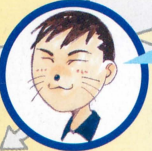
京都に生まれ京都に育った女どすゆえ、はしたない物言いはしまへんけど、木村さん、あんまりやわ。女ごころをふみにじるなんてあんまりやわあ。

サンパギータ

◆やるドラ　◆4800円

10月15日 PS

「見るドラマからやるドラマ」へでおなじみのやるドラ第3弾。フジテレビ系列（月）～（金）深夜放映の視聴者参加型番組「ラドルヤ」もよろしく。

キングレコード

嵯峨さん

がんば〜れ〜というけれど〜、こんな狭っ苦しいコーナーに押し込められたらたまらないです。そんなことだからこのコーナー終わっちゃうです。

デューク ニューケム トータル メルトダウン

◆3Dシューティング　◆5800円

11月下旬発売予定 PS

撃って撃って撃ちまくる、パソコン3Dシューティングの最高峰がプレステに登場。対戦ケーブル対応。相手を容赦なく打ちのめして友達なくせ！

げーむじん
DECEMBER 1998 Vol.6
平成10年12月1日発行(偶数月1回1日発行) 第1巻第6号通巻6号
発行・発売 (株)ティーツー出版 発行人 高橋 恭/編集人 木村 晃
〒164-0012 東京都中野区本町3-28-19 (編集部)03-3370-9672 (営業部)03-3370-3061
定価580円 本体552円

T1113361120580
雑誌コード13361—12